URANIA

I ROMANZI

I TESORI DI TSCHAI

Jack Vance

MONDADORI

in appendice: B.C. Il Mago Wiz

30-5-1971
QUATTORDICINALE
lire 300

Jack Vance

I tesori di Tschai

(*The Dirdir, 1969*)

Traduzione di Beata della Frattina

1

Il sole, Carina 4269, era entrato nella costellazione di Tartusz, segnando in tal modo l'inizio di Balul Zac Ag, o "tempo del sogno innaturale", quando carneficine, saccheggi, tratte di schiavi e incendi dolosi subivano un temporaneo arresto sugli Altopiani Lokhar. Balul Zac Ag era l'epoca in cui si teneva la Grande Fiera, o forse era stata la Grande Fiera che, dopo centinaia e centinaia d'anni, aveva finito col dare origine a Balul Zac Ag. Da tutti gli altopiani e dalle confinanti regioni gruppi di Xar, Zhurveg, Seraf e Niss scendevano a Smargash per riunirsi, commerciare, risolvere controversie locali e raccogliere notizie. Si sentiva nell'atmosfera odore di odio: sguardi velati, maledizioni mormorate tra i denti, scatti di insofferenza mal trattenuti accentuavano il colore e la confusione del bazar. Solo i Lokhar, cioè gli uomini dalla pelle tinta di nero e dai capelli tinti di bianco e le donne con la pelle bianca e i capelli neri, mantenevano un'espressione serena e tranquilla.

Il secondo giorno di Balul Zac Ag, mentre passeggiava nel bazar, Adam Reith si accorse che qualcuno lo seguiva. Fu una scoperta molto sgradevole, perché su Tschai essere fatti oggetto dell'attenzione altrui preludeva sempre a spiacevoli conclusioni.

Reith cercò di consolarsi pensando che, forse, si sbagliava. Aveva nemici a dozzine, alcuni lo consideravano anche pericoloso dal punto di vista ideologico, ma come mai qualcuno era riuscito a scoprire che lui si trovava a Smargash? Reith continuò a camminare negli angusti vialetti del bazar, fermandosi di tanto in tanto a una bancarella per voltarsi a guardare nella direzione da dove era venuto. Ma il suo pedinatore, ammesso che esistesse, si confondeva tra la folla. C'erano Niss alti due metri e più, simili a uccelli rapaci, avvolti com'erano negli ampi mantelli neri. C'erano Xar, Seraf, nomadi di Dugbo accovacciati davanti ai fuochi: "Cose Umane" dalle

inespressive maschere di ceramica, Zhurveg in caffettani color marrone, e infine i Lokhar bianchi e neri, di Smargash. Dal brusio incessante che faceva da sottofondo, si levavano diversi rumori isolati: stridore di ferri, fruscii di cuoio, voci stridule, richiami sonori, accordi lamentosi e raschianti della musica dugbo. Molti erano anche gli odori: spezie, olio di ghiande, muschio, polvere sollevata dai piedi dei passanti, aroma aspro della frutta secca schiacciata, fumo di carne arrosto, profumo dei Seraf. E poi tanti colori: nero, marrone scuro, arancione, rosso antico, blu scuro, oro vecchio. Uscito dal bazar, Reith attraversò lo spiazzo destinato alle danze. Dopo un poco si fermò di botto e si guardò alle spalle con la coda dell'occhio: una figura indistinta si nascose prontamente dietro una tenda.

Preoccupato, Reith tornò alla locanda. Traz e il Sub-Dirdir Anacho stavano mangiando pane e carne nella sala comune. Mangiavano in silenzio. Fondamentalmente diversi com'erano, non riuscivano a capirsi e a trovare un punto di contatto. Anacho, alto, pallido come tutti i Sub-Dirdir, era completamente calvo, caratteristica che in quel momento, non si notava, dato il morbido berretto a riquadri di stile yao che aveva in testa. Era un uomo imprevedibile. Portato alla socievolezza, chiacchierone, amava gli scherzi e le battute impertinenti. Traz, robusto, serio e introverso, era sotto molti aspetti l'opposto di Anacho. Traz considerava il Sub-Dirdir fatuo, ricercato, troppo raffinato. Anacho giudicava Traz maleducato, troppo serio e incapace di stare allo scherzo. Come potessero vivere insieme quei due, senza litigare, per Reith era un mistero.

— Credo di essere stato seguito — dichiarò Reith, dopo essersi seduto al tavolo.

— Allora — commentò Anacho con disappunto — dobbiamo prepararci ad affrontare qualcosa di spiacevole... o a fuggire.

— Secondo me sarebbe meglio fuggire — rispose Reith versandosi da bere.

— Non hai rinunciato all'idea di tornare nel tuo mitico pianeta? —

domandò Anacho, col tono di chi si rivolge a un bambino ostinato.

— Certo che voglio tornare sulla Terra!

— Bah! — commentò Anacho. — Sei vittima di un incantesimo, di un'ossessione. Non potresti cercare di curarti? È più facile discutere del tuo progetto che effettuarlo. Le astronavi non sono cesoie per verruche: non puoi comprarle al bazar.

— Questo lo so, purtroppo! — esclamò Reith.

— Secondo me, dovresti provare al Grande Astroporto di Sivishe —

consigliò Anacho. — Là si può trovare tutto quello che si vuole, basta avere abbastanza zecchini.

— Sono proprio quelli che mi mancano!

— Allora va' nel Karabas. Là ci sono zecchini a sacchi.

— Ci prendi per matti? — chiese Traz, ironico.

— Dov'è il Karabas? — domandò Reith.

— Nella Riserva di Caccia dirdir, che si trova nel Kislovan settentrionale. Chi ha fortuna e nervi saldi riesce ad arricchirsi.

— Di' piuttosto che ci riescono i pazzi, i giocatori e gli assassini —

mormorò Traz.

— Come fanno a guadagnare gli zecchini quegli uomini, chiunque siano? — domandò Reith.

— Con il solito sistema — spiegò Anacho, con il suo abituale tono noncurante e disinvolto. — Scavano noduli di crisospina.

— È di lì che si ricavano gli zecchini? — domandò Reith, fregandosi il mento. — Io credevo che li coniassero i Dirdir o qualcun altro.

— Tanta ignoranza è giustificata solo se vieni davvero da un altro pianeta! — esclamò Anacho.

— E chi dice il contrario? — commentò Reith, trattenendo un sorriso.

— La crisospina — continuò Anacho — cresce solo nella Zona Nera, dove il suolo è ricco di minerali di uranio. Un nodulo completo contiene duecentottantadue zecchini, di diverso colore. Uno zecchino porpora vale cento chiari, uno rosso ne vale cinquanta, e così via, in ordine decrescente: gli smeraldo, i blu, i sardonice e i lattei. Lo sa perfino Traz. Traz fulminò Anacho con un'occhiata di sdegno. — Perfino Traz?

Anacho non gli badò. — Ma questo non c'entra col discorso di prima. Può darsi che Adam Reith si sia sbagliato.

— Adam Reith non si è sbagliato — disse Traz. — Perfino Traz, come diresti tu, l'ha notato.

Anacho inarcò le arcate sopraccigliari, prive di sopracciglia. — Come sarebbe a dire?

— Hai visto quell'uomo che è appena entrato?

— Sì, è un Lokhar. E con questo?

— Non è un Lokhar, e non ci toglie gli occhi di dosso un momento. Anacho rimase senza parole.

Reith cercò di osservare attentamente l'uomo, senza farsi scoprire: gli pareva che fosse meno corpulento, di modi meno franchi e rudi dei Lokhar tipici. — Il ragazzo ha ragione — mormorò Anacho. — Osservate come beve la birra: china la testa invece di gettarla indietro... È preoccupante.

— Chi mai potrebbe interessarsi a noi? — domandò Reith.

Anacho sbottò in una risatina sarcastica, che pareva un latrato.

— Credi che le nostre imprese siano passate inosservate? Gli avvenimenti di Ao Hidis hanno destato l'interesse di tutti.

— Ma chi può aver mandato quell'uomo?

— Con quella pelle tinta di nero, non riesco a capire di quale razza sia.

— Sarà meglio cercare di saperne qualcosa di più — concluse Reith, alzandosi. — Sentite: io adesso esco e faccio un giretto nel bazar, poi vado nella Città Vecchia. Se vedete che l'uomo mi segue, dategli un po' di tempo, poi seguitelo a vostra volta. Se invece resta qui, uno di voi rimanga e l'altro mi segua.

Reith uscì e s'inoltrò nel bazar. Si fermò al padiglione zhurveg, per esaminare una mostra di tappeti che, a quanto si diceva, erano stati intessuti da bambini privi delle gambe, rapiti e mutilati dagli Zhurveg. Si voltò a guardare dietro di sé. Non gli parve di scorgere nessun inseguitore. Proseguì, per fermarsi dopo un po' accanto alle bancarelle, dove bruttissime donne niss vendevano rotoli di corda fatta con fili di cuoio intrecciati, selle e coppe d'argento di fattura barbara ma di splendido effetto. Nessuno lo seguiva. Attraversò il vialetto per esaminare la mostra di strumenti musicali dugbo. Reith pensava che, se gli fosse stato possibile portare sulla Terra un carico di tappeti zhurveg, argenti niss e strumenti musicali dugbo, avrebbe potuto campare di rendita per il resto dei suoi giorni. Si guardò di nuovo alle spalle: Anacho, a una cinquantina di metri, gli faceva cenno di non aver notato niente di insolito.

Reith proseguì, per fermarsi poi a guardare la bancarella di un negromante dugbo, un vecchietto contorto, accosciato dietro vassoi e bottiglie di tutte le fogge, vasi di unguenti, pietre-di-unione che facilitavano la telepatia, filtri d'amore, lunghe strisce di carta verde o rossa coperte di formule atte a benedire o a maledire. Sopra la bancarella volteggiava una dozzina di fantastici aquiloni che il Dugbo manovrava in modo da trarne una musica stridula. Il vecchietto offrì a Reith un amuleto, che il Terrestre rifiutò di acquistare. Allora il negromante lo coprì di insulti, mentre gli aquiloni mandavano acuti striduli.

Reith si addentrò nel vero e proprio accampamento dugbo, dove ragazze che portavano scialli e ampie gonne nere, rosa o gialle cercavano di adescare i passanti. Oltre l'accampamento, si stendeva la pianura e, sullo sfondo, si stagliavano le colline, nere e oro, contro la luce di Carina 4269. Una ragazza dugbo si avvicinò a Reith, facendo tintinnare le collane d'argento e sorridendo con una bocca a cui mancavano parecchi denti. —

Cosa cerchi qui, amico? Sei stanco? Entra nella mia tenda a riposare. Reith declinò l'invito e arretrò, per evitare che le dita della donna, o quelle delle sue amiche che si erano avvicinate, raggiungessero la sua borsa.

— Perché sei così scontroso? — domandò la ragazza, con la sua voce melodiosa. — Mi sono lisciata la pelle con cera Seraf, mi sono profumata con acqua-di-nebbia... Potresti trovare di peggio!

— Non ne dubito, ma...

— Parleremo insieme, Adam Reith. Abbiamo tante cose strane da raccontarci.

— Come sai il mio nome?

La ragazza agitò lo scialle verso le amiche, come se volesse allontanare uno sciame di insetti. — A Smargash, chi non conosce Adam Reith, che viaggia dappertutto come un principe ilanth e ha la testa piena di pensieri?

— Sono dunque famoso?

— Oh, senza dubbio. Allora, andiamo?

— Mi spiace, ma ho un impegno. — Adam Reith riprese la passeggiata, e la ragazza lo seguì sorridendo in modo che a Reith, voltandosi un momento a guardare dietro di sé, parve per lo meno sconcertante. Poco dopo, Anacho gli andò incontro da un viottolo laterale. — L'uomo tinto come un Lokhar — disse — è rimasto alla locanda. Per un po' ti ha seguito una giovane donna vestita come le Dugbo, che ti ha avvicinato all'accampamento, ma poi ha smesso anche lei di seguirti.

— Strano — mormorò Reith, guardandosi intorno. — E adesso siamo seguiti?

— Non vedo anima viva, ma non è detto che qualcuno non ci stia osservando. Voltati un momento, per favore.

Reith ubbidì, e Anacho fece scorrere le lunghe dita sulla sua giacca. — È

come sospettavo — disse poi mostrando all'amico un bottoncino nero, tondo. — Adesso sappiamo chi ci tiene d'occhio. Lo conosci?

— No, non l'avevo mai visto, ma suppongo che sia un segno di riconoscimento.

— Un accessorio di caccia dirdir — precisò Anacho — adoperato dai molto giovani o dai molto vecchi per seguire meglio la pista.

— Dunque, sono i Dirdir che s'interessano a me.

Anacho fece una smorfia, come se avesse messo in bocca qualcosa di acido. — Gli avvenimenti di Ao Khaha — disse — hanno destato la loro attenzione.

— Ma che cosa possono volere da me?

— I motivi che animano i Dirdir sono spesso sottili e tortuosi. Probabilmente vorranno rivolgerti qualche domanda. Dopo di che ti ammazzeranno.

— Allora è venuto il momento di fare fagotto.

Anacho guardò il cielo. — Temo che il momento sia venuto e sia anche passato... Se non sbaglio, tra poco arriverà un aereo dirdir. Dammi quel bottone.

Stava arrivando un Niss, col mantello nero che svolazzava al ritmo dei suoi lunghissimi passi. Anacho gli si fece incontro e gli sfiorò il mantello. Il Niss si voltò con grinta minacciosa e, per un momento, sembrò che volesse abbandonare i buoni propositi del Balul Zac Ag. Poi ci ripensò e si allontanò senza aprir bocca.

Anacho sbottò in una risatina acuta. — I Dirdir rimarranno perplessi nel constatare che Adam Reith è un Niss — disse.

— Prima che si accorgano dell'equivoco, sarà meglio che noi siamo lontani.

— D'accordo. Ma come faremo ad andarcene?

— Secondo me, faremmo bene a parlarne con Zarfo Detwiler; per fortuna

sappiamo dove trovarlo.

Riattraversato il bazar, i due entrarono nella birreria, una sgangherata costruzione di pietra e assi annerite. Zarfo sedeva a un tavolino, nella sala interna, per evitare la polvere e la confusione del bazar. Aveva la faccia nera semiaffondata nel grosso boccale di pietra, ed era vestito con insolita eleganza: lucidi stivali neri, mantello marrone e tricorno nero che copriva la fluente capigliatura. Era un po' brillo e più garrulo del consueto. Reith riuscì a fargli capire il suo problema con qualche difficoltà. Finalmente Zarfo afferrò la situazione e commentò: — Ah, i Dirdir, adesso! Che cosa infame agire così durante il Balul Zac Ag! Faranno bene a moderare la loro arroganza, altrimenti i Lokhar li puniranno come meritano...

— D'accordo, d'accordo — lo interruppe Reith. — Ma ci sapresti suggerire il modo di lasciare al più presto Smargash?

Zarfo chiamò il garzone per farsi versare dell'altra birra, poi disse: —

Prima di tutto, bisogna sapere dove volete andare.

— O alle Isole delle Nubi o nel Karabas.

— I Lokhar — rispose Zarfo — sono il popolo più avido di Tschai, eppure, quanti di loro si sono mai azzardati ad andare nel Karabas?

— Pochissimi. E quanti sono tornati ricchi?

— Io ho parlato anche delle Isole delle Nubi — osservò Reith.

— Per andare alle isole è meglio partire da Tusa Tuia, sul Draschade. Volete sapere come potete andare a Tusa Tuia? C'è un servizio pubblico di corriere fino a Siadz, al confine degli altopiani, ma non so poi se vi siano strade attraverso i burroni, per arrivare al Draschade. La carovana per Xara è partita due mesi fa, e quindi l'unico sistema sarebbe prendere una zattera volante.

— Va bene. Dove possiamo trovarne una?

— Qui non ce ne sono. Ma guardate: c'è una comitiva di ricchi Xar che stanno per partire alla volta di Tusa Tuia con una zattera volante. Proviamo a

informarci...

— Un momento. Prima dobbiamo avvisare Traz — disse Reith, e, chiamato il garzone, lo incaricò di correre subito alla locanda. Zarfo s'incamminò seguito da Reith e da Anacho. Cinque Xar erano pronti alla partenza, vicino alla loro vecchia zattera volante. Erano individui bassi e atticciati dal colorito acceso. Indossavano ricchi abiti verdi e grigi, e portavano i capelli divisi in ciuffi irti e irrigiditi da lacche multicolori.

— Lasciate così presto Smargash, amici? — disse Zarfo.

I cinque borbottarono qualcosa e si voltarono dall'altra parte. Zarfo ignorò la scortesia. — Dove siete diretti?

— Al lago Falas, no? — rispose sgarbatamente il più vecchio degli Xar.

— Abbiamo concluso i nostri affari e, come al solito, siamo stati imbrogliati. Non vediamo l'ora di tornare alle paludi.

— Benissimo. Questo gentiluomo e i suoi due amici avrebbero bisogno di recarsi in una località che si trova lungo il vostro itinerario. Mi hanno chiesto quanto dovrebbero pagarvi, e io ho detto che sono domande inutili, in quanto gli Xar hanno fama di essere estremamente generosi...

— Taci! — esclamò brusco lo Xar. — Ho almeno tre obiezioni da fare. Primo, la nostra zattera è già al completo. Secondo, siamo generosi purché

non si tratti di perdere zecchini. Terzo, questi individui hanno un aspetto molto poco rassicurante. Il terzo sarebbe costui? — aggiunse, indicando Traz, che stava sopraggiungendo. — È un ragazzo, ma senza dubbio è

della stessa razza degli altri due.

— Due cose ancora — intervenne un altro Xar. — Quanto possono pagare? E dove vogliono andare?

Reith, calcolando l'esigua quantità di zecchini di cui disponeva, rispose:

— Non possiamo offrire più di cento zecchini e vogliamo andare a Tusa

Tuia.

Gli Xar alzarono le mani per esprimere la loro costernazione. — Cento zecchini per portarvi a Tusa Tuia? Sapete che si trova a millecinquecento chilometri a nord-est, mentre il lago Falas è a sud-est? Volete scherzare?

Imbroglioni! Levatevi di torno.

Zarfo si fece avanti minaccioso. — Osate dare dell'imbroglione a me? Se non fossimo nel Balul Zac Ag, vi mozzerei quei ridicoli nasi che avete. Gli Xar imprecarono tra i denti, salirono a bordo della zattera e partirono.

Zarfo seguì con lo sguardo il velivolo che si allontanava, sospirando.

— Abbiamo fatto fiasco... Be', un'altra volta andrà meglio. Ecco che sta per arrivare un altro aereo. Proveremo a chiedere a quelli che sono a bordo e, se rifiutano, li ubriachiamo e rubiamo l'apparecchio. È molto bello. Sicuramente...

— È un aereo dirdir! — lo interruppe Anacho, atterrito. — Sono già qui. Via, nascondiamoci, se non vogliamo lasciarci la pelle!

Fece per darsela a gambe, ma Reith lo trattenne afferrandolo per un braccio — Non correre... vuoi che ci scoprano subito? — E a Zarfo: —

Dove ci possiamo nascondere?

— Nel magazzino della birreria... Ma non dimenticate che siamo nel Balul Zac Ag. I Dirdir non oserebbero commettere atti di violenza.

— Bah! — commentò con aria scettica Anacho. — Ammesso che conoscano le vostre abitudini, credete che se ne curino?

— Gliene parlerò io — dichiarò Zarfo. Accompagnò i tre in una baracca attigua alla birreria, dove si nascosero. Attraverso una fessura nell'assito, Reith seguì la manovra dell'aereo dirdir, che atterrava nella piazza antistante. Poi, colto da un'idea improvvisa, si voltò verso Traz e gli esaminò attentamente gli abiti. Con grande disappunto, scoprì un dischetto nero.

— Dammelo, presto — disse Anacho. Prese il bottone e andò nella birreria, per tornare dopo un minuto. — L'ho rifilato a un vecchio Lokhar che stava finendo di bere. Spero che esca presto — spiegò, accostandosi a un'altra fessura per sbirciarci fuori. — Sono proprio Dirdir! Non mancano mai, quando le cose si mettono male.

L'aereo era diverso da tutti quelli che Reith aveva fino ad allora visto su Tschai, ed era evidentemente il prodotto di una tecnologia molto raffinata. Ne scesero cinque Dirdir imponenti, dal piglio duro e deciso e dall'espressione vigile. La pelle aveva la levigatezza delle ossa ripulite. Dal cranio si innalzavano lamine simili a creste, fornite di antenne incandescenti che scendevano sulla schiena, da tutti e due i lati. I lineamenti dei loro visi ricordavano un poco le fattezze umane, con orbite profonde. Le ultime propaggini della cresta scendevano a formare una specie di naso. Camminavano a lunghi passi, quasi a balzi, che li facevano somigliare a leopardi che procedessero eretti sulle zampe posteriori. Non era difficile vedere in loro creature selvagge che in tempi remoti erano vissute sulle infuocate pianure di Sibol.

Tre persone si avvicinarono ai Dirdir: il falso Lokhar, la giovane Dugbo e uno sconosciuto vestito di grigio. I Dirdir parlarono un poco con i tre, poi estrassero degli strumenti che puntarono in tutte le direzioni. — Stanno localizzando i segni di riconoscimento — spiegò Anacho. — Cosa aspetta quel vecchio Lokhar a uscire?

— Non importa — disse Reith. — Un posto vale l'altro.

I Dirdir si avviarono verso la birreria, con quel loro strano modo di camminare a balzi. Dietro di loro venivano le tre spie. Il vecchio Lokhar scelse proprio quel momento per uscire finalmente dalla birreria. I Dirdir lo guardarono con stupore, mentre il vecchio, vedendoli, arretrò sbigottito.

— Chi siete? Dirdir? Cosa volete da me?

I Dirdir parlarono, con voci basse e sibilanti che tradivano la mancanza di laringe. — Conoscete un uomo che si chiama Adam Reith?

— No! State lontani!

Zarfo, che fino a quel momento si era tenuto in disparte, si fece avanti.

— Avete detto Adam Reith? Perché lo cercate?

— Dov'è?

— Perché?

Il falso Lokhar bisbigliò qualcosa a un Dirdir, che disse: — Conoscete bene questo Reith?

— Non molto, ma se avete del denaro per lui, datelo pure a me. Siamo d'accordo.

— Ma dov'è?

Zarfo indicò il cielo. — Avete visto quella zattera volante che è partita poco prima del vostro arrivo? Può darsi che Adam Reith fosse a bordo, coi suoi amici.

— Chi ci dice che sia vero?

— Io no di certo — si affrettò a dichiarare Zarfo. — Ho solo detto che può darsi.

— Io, poi, non ho detto niente — aggiunse il vecchio Lokhar che, senza saperlo, aveva addosso il segno di riconoscimento.

— E dove sono diretti?

— Mah! Voi siete specialisti nel trovare la gente — ribatté Zarfo con scherno. — Perché domandarlo a noi, poveri ignoranti?

I Dirdir tornarono a grandi balzi verso il loro velivolo, che decollò poco dopo.

Quando l'apparecchio fu alto nel cielo, Zarfo si avvicinò alle tre spie, con un sorriso che non prometteva niente di buono.

— Dunque, voi siete venuti a Smargash a violare le nostre leggi, eh?

Sapete che siamo nel Balul Zac Ag?

— Non abbiamo fatto niente di male — dichiarò il falso Lokhar. — Ci siamo limitati a eseguire il nostro lavoro.

— Uno sporco lavoro che porta alla violenza! Sarete fustigati tutti e tre. Dove sono le guardie? Vi farò arrestare.

Invano i tre cercarono di protestare, di difendersi. Alcune guardie, sopraggiunte poco dopo, li trascinarono in prigione.

Zarfo andò a chiamare i suoi tre amici nascosti nella baracca. — Sarà

meglio che ve ne andiate subito. I Dirdir non staranno via molto. La corriera diretta all'ovest sta per partire.

— Fin dove ci porterà?

— Al confine dell'altopiano. Più avanti, ci sono i burroni. Brutta zona: ma se restate qui, sarete catturati dai Dirdir, anche se c'è il Balul Zac Ag. Reith guardò la piazza, le vecchie case di pietra e legno di Smargash, i Lokhar bianchi e neri, la vecchia locanda. In quella cittadina aveva vissuto gli unici momenti di pace e di sicurezza, da quando si trovava su Tschai. Adesso gli eventi lo spingevano ancora una volta ad affrontare l'ignoto. Con voce triste e rassegnata, disse: — Ci occorre almeno un quarto d'ora, per raccogliere la nostra roba.

— Speravo proprio che le cose si mettessero in modo diverso —

mormorò Anacho. — Ma bisogna cercare di trarre il meglio dal peggio. Tschai è un mondo angosciante.

2

Zarfo andò alla locanda per portare ai tre amici abiti bianchi da Seraf e copricapi dalla lunga tesa che ricadeva sulle spalle.

— Vestiti così — disse — potrete assicurarvi un vantaggio di un'ora o due. Svelti, la corriera sta per partire.

— Un momento — disse Reith. — Può darsi che ci siano altre spie che sorvegliano le nostre mosse.

— Bene, in questo caso usciamo nel vicolo sul retro. Ma, in fin dei conti, è impossibile prevedere tutto.

Reith non disse altro. Capiva che Zarfo non vedeva l'ora che se ne andassero da Smargash e che di loro non gliene importava niente. Immersi ciascuno nei propri pensieri, si avviarono in silenzio verso il capolinea. Mentre stavano per partire, Zarfo diede gli ultimi consigli. —

Non rivolgete la parola a nessuno. Fingetevi assorti in meditazione, com'è

abitudine dei Seraf. Al tramonto voltatevi verso est ed esclamate: "Ah-oocha!". Nessuno sa cosa voglia dire, ma anche questa è un'abitudine dei Seraf. Se qualcuno insiste nel sapere il motivo del vostro viaggio, dite che siete venuti a Smargash a comprare essenze. E adesso, buon viaggio. Vi auguro di sfuggire ai Dirdir e di aver successo nelle vostre future imprese. In caso contrario, ricordate che la morte arriva una volta sola.

— Grazie per la consolazione — disse Reith.

La corriera si mise in moto sulle otto altissime ruote, verso la pianura che si stendeva a ovest. Reith, Anacho e Traz erano soli nel compartimento passeggeri di prua.

Anacho era pessimista. — I Dirdir non si lasceranno ingannare per molto tempo. Le difficoltà li rendono ancora più astuti e pronti di quanto non siano già. Sapete che i piccoli Dirdir sono dei veri e propri animali?

Bisogna prima domarli, poi educarli e istruirli. Ma lo spirito rimane ferino. La caccia è un istinto, in loro.

— Se loro hanno l'istinto della caccia, io ho quello della conservazione

— ribatté Reith.

Il sole tramontò, e un crepuscolo grigio-bruno si stese sul paesaggio. La corriera fece sosta in un misero villaggio, dove i passeggeri scesero a sgranchirsi le gambe e a bere acqua che un vecchio attingeva da un pozzo e vendeva a caro prezzo.

Ripartirono quando faceva ormai buio. Dalla pianura deserta venivano gli ululati agghiaccianti dei cani della notte. A est spuntò la luna rosa, Az, seguita a breve distanza da quella azzurra, Braz. Reith dormicchiò per un'oretta e, al suo risveglio, si accorse che la corriera procedeva sul letto sabbioso di un fiume in secca, le cui rive erano coperte da alti psillas. A mezzanotte, il veicolo arrivò in un altro villaggio, dove si fermò per la notte. In mancanza di locande, i passeggeri si accomodarono alla meglio sulle panche della corriera.

Finalmente spuntò Carina 4269, un freddo disco color ambra che riuscì

lentamente a dissolvere la bruma mattutina. Arrivarono alcuni venditori con vassoi di carne aromatizzata, pasticcini, strisce di corteccia bollita e bacche del pellegrino tostate. I viaggiatori ebbero così modo di far colazione.

La corriera ripartì, dirigendosi verso le Montagne del Margine, che si stagliavano alte contro il cielo. Reith ispezionava di tanto in tanto cielo e terra col suo telescopio elettronico, lo scandaglioscopio, ma nessuno li seguiva.

— È ancora troppo presto — osservò Anacho, che aveva perso la flemma abituale. — Ma non aver paura: arriveranno.

A mezzogiorno giunsero al capolinea, Siadz, composto di una dozzina di casupole di pietra intorno a una cisterna. Con grande delusione di Reith, non riuscirono a trovare alcun mezzo di trasporto, neppure un animale da soma.

— Ma non sapete cosa c'è oltre il confine dell'altopiano? — gli domandò

un vecchio. — Ci sono i burroni.

— E non esistono strade o sentieri?

— E chi mai potrebbe aver voglia di viaggiare nei burroni? Che razza di

gente siete, voi?

— Seraf — fu pronto a rispondere Anacho. — Cerchiamo radici di asofa.

— Ah, i Seraf e i loro profumi!... Ne ho sentito parlare. Ma nei burroni non cresce la radice di asofa.

— Può darsi che vi sbagliate. Noi siamo decisi a cercarla.

— Allora andate pure. Dicono che esista ancora un'antica strada diretta al nord, ma io non l'ho mai vista.

— Chi abita nei burroni? Gente socievole?

— "Gente"? Volete scherzare? C'è qualche pysantilla e una gran quantità

di insetti e uccelli del malaugurio. Se poi sarete molto sfortunati, potrete anche incontrare qualche belva feroce.

— Che brutto posto!

— Potete ben dirlo. Chilometri e chilometri di caos. Ma chi può mai sapere? Dove i vili non osano avventurarsi, gli eroi possono trovare la gloria. E così può essere per voi e i vostri profumi. Dirigetevi verso nord e cercate la vecchia strada che porta alla costa, anche se sarà difficile trovarla. Di notte tenetevi al coperto: ci sono orde di cani della notte, da quelle parti!

— Ormai ci avete convinto che è meglio non andare — disse Reith. —

Torneremo all'est con la corriera.

— Saggia decisione! Perché rischiare la vita per un po' di profumo?

Reith e i suoi amici ripercorsero poco più di un chilometro con la corriera, poi scesero inosservati. La corriera continuò la sua strada e, poco dopo, scomparve nella foschia.

Svanito il rombo del motore, calò un grande silenzio. I tre si trovarono in una zona desolata, coperta di pietrisco grigio, dove crescevano radi cespugli di

rovi rosati e ciuffi ancora più radi di piante del pellegrino, alla cui vista Reith disse: — Finché ci saranno quelle piante, non moriremo di fame.

— Sarà meglio che arriviamo alle montagne prima del tramonto — disse Traz. — In pianura, i cani della notte sono molto avvantaggiati rispetto agli uomini.

— C'è anche un altro motivo, e ben più importante, per affrettarci —

aggiunse Anacho. — I Dirdir scopriranno presto dove siamo. Reith scrutò l'orizzonte con lo scandaglioscopio. — Può anche darsi che abbiano rinunciato a seguirci — disse.

— Mai! Quando scoprono di essere stati ingannati, si eccitano e raddoppiano il loro zelo.

— Non siamo lontani dalle montagne. Possiamo nasconderci al riparo di qualche masso o in un crepaccio.

Dopo un'ora di marcia, arrivarono ai piedi della muraglia di basalto. Traz si fermò, annusando l'aria. Reith non sentiva alcun odore, ma si fidava delle eccezionali qualità olfattive di Traz.

— Escrementi di Phung — disse il ragazzo. — Vecchi di un paio di giorni.

Reith estrasse la pistola per controllarla: disponeva ancora di otto proiettili esplosivi, finiti i quali l'arma sarebbe diventata inutile. — Credi che siano nei paraggi? — domandò a Traz.

— I Phung sono matti. Per quanto ne so ce ne potrebbe essere uno anche dietro quel masso.

Reith e Anacho si guardarono intorno, con un senso di disagio. Infine Anacho disse: — Prima di tutto dobbiamo preoccuparci dei Dirdir. È

cominciato il periodo critico. Ormai sapranno che abbiamo preso la corriera e possono seguire facilmente le nostre tracce fino a Siadz. Comunque, un certo vantaggio lo abbiamo ancora, specialmente se non hanno con sé gli strumenti di caccia.

— Che strumenti sono? — chiese Reith.

— Rivelatori di odore umano o di calore. Con alcuni possono scoprire le orme grazie a un residuo di calore, con gli altri esaminano le esalazioni di anidride carbonica con tale precisione da localizzare una persona anche a otto chilometri di distanza.

— E quando riescono ad acciuffare la preda?

— I Dirdir sono dei conservatori — disse Anacho. — Non hanno alcun bisogno di andare a caccia, ma lo fanno perché sono spinti da un istinto. Si considerano animali da preda e non s'impongono limiti.

— In altre parole — disse Traz — se ci prendono, ci mangiano.

— Allora — disse Reith — faremo di tutto perché non ci prendano.

— Del resto, la morte viene una volta sola, come ha detto Zarfo.

— Guardate quella fessura nella muraglia — disse Traz. — Ammesso che sia esistita una strada, doveva passare di lì.

I tre s'inerpicarono faticosamente sui ghiaioni desolati, nei quali cresceva solo qualche misero cespuglio spinoso, interrotti da lastroni di liscia pietra grigia. Ansimanti e sudati, osservavano continuamente il cielo. Quando finalmente giunsero all'ombra della fessura, non riuscirono a trovare traccia di strada. Anche se ne era esistita una, l'erosione e i detriti l'avevano cancellata da tempo.

Anacho mandò un grido soffocato. — L'aereo! Arriva... Ci danno la caccia.

Reith dominò l'impulso di mettersi a correre. Guardò nella strettissima fessura e vide che, al centro, scorreva un rigagnolo che terminava in una pozza stagnante. A destra si ergeva una parete ripidissima. A sinistra enormi macigni sporgenti nascondevano il fondo. Sotto una di quelle sporgenze c'era l'imbocco di una caverna.

I tre si accovacciarono dietro uno dei mucchi di detriti che ricoprivano quasi

tutto il fondo del crepaccio. L'aereo dirdir, intanto, sorvolava la piana, diretto senza dubbio a Siadz.

— Non possono scoprire le nostre radiazioni attraverso la roccia — disse Reith, cercando di parlare in tono naturale. — E la nostra anidride carbonica si disperde nel crepaccio.

Si voltò a esaminare la gola.

— Correre non servirebbe a niente — disse Anacho. — Non possiamo trovare riparo. Se ci hanno inseguito fin qui, vuol dire che non desisteranno mai dalla caccia.

Pochi minuti dopo, l'aereo tornò da Siadz seguendo la strada a est, tenendosi a una quota di due o trecento metri. D'improvviso virò, e Anacho disse con pensosa rassegnazione: — Hanno scoperto le nostre tracce. L'aereo stava sorvolando la pianura in direzione della fessura. Reith estrasse la pistola. — Mi restano otto proiettili, sufficienti a eliminare otto Dirdir.

— Non riuscirai a farne fuori nemmeno uno. Possiedono schermi di protezione contro qualsiasi tipo di proiettili.

Ancora mezzo minuto e poi l'aereo sarebbe arrivato proprio sopra di loro.

— Cerchiamo di ripararci nella grotta — suggerì Traz.

— Probabilmente è la tana di un Phung. Se dobbiamo morire, meglio morire all'aperto.

— Potremmo arrivare fino allo stagno e ripararci sotto una sporgenza —

propose allora Traz. — Non troveranno le nostre tracce nell'acqua e ci cercheranno lungo il corso del fiume.

— Se restiamo qui, siamo spacciati, questo è sicuro — esclamò Reith. I tre raggiunsero di corsa lo stagno, poi si acquattarono al riparo di un masso sporgente. L'odore di Phung era forte e penetrante. Sopra la cresta del versante opposto apparve l'aereo dirdir. — Ci vedranno — mormorò Anacho. — Siamo visibilissimi.

— Allora andiamo nella caverna — sussurrò Reith. — Via, di corsa...

— Ma il Phung...

— Non è detto che ci sia, mentre i Dirdir ci sono di sicuro. Reith si avvicinò, tenendosi all'ombra delle sporgenze, seguito da Traz e da Anacho. L'ombra dell'aereo si disegnò sullo stagno e risalì poi la valle. Reith si addentrò per primo nella grotta, accendendo la torcia elettrica. Si trovarono in un'ampia cavità, di forma irregolare, molto lunga, tanto che non se ne vedeva il fondo. Leggeri noduli marrone coprivano per un'altezza di qualche centimetro il pavimento, e le pareti erano incrostate da emisferi cornei, grossi quanto la mano di un uomo.

— Larve di cani della notte — spiegò Traz.

I tre rimasero per qualche minuto immobili, in silenzio. Anacho strisciò

fino all'imbocco della caverna e sbirciò fuori. — Hanno perso le nostre tracce — disse poi agli altri. — Continuano a volare in cerchio. Reith spense la torcia e andò a sua volta a sbirciare fuori. L'aereo stava atterrando, leggero come una foglia, a un centinaio di metri di distanza. Ne scesero cinque Dirdir che, dopo essersi brevemente consultati, si avviarono lungo il crepaccio, armati di scudi trasparenti. Come obbedendo a un segnale, due presero ad avanzare a balzi, simili a leopardi, due si sistemarono su un masso, armi in pugno, e il quinto rimase alla retroguardia.

I primi due si arrestarono bruscamente, scambiandosi alcune frasi, fatte di sibili e grugniti.

— È la loro lingua di caccia — spiegò Anacho. — Risale al tempo in cui erano animali.

— A me sembra che lo siano anche adesso.

I Dirdir si fermarono sulla riva opposta dello stagno, guardandosi in giro, fiutando l'aria e tendendo le orecchie. Era chiaro che avevano avvistato la preda.

Reith si teneva pronto a sparare, ma i Dirdir agitavano di continuo gli scudi, rendendogli impossibile la mira.

Uno dei due primi Dirdir esaminò il fondo della valle con un binocolo, mentre l'altro si era portato agli occhi uno strumento nero. Dovette scoprire qualcosa di interessante perché, con un solo balzo, si portò nel punto dove Reith, Traz e Anacho si erano soffermati prima di nascondersi nella caverna. Guardando nello strumento nero, il Dirdir seguì le tracce fino allo stagno, poi esplorò il terreno sotto le sporgenze rocciose, continuando a emettere brevi grugniti e grida stridule.

— Hanno scoperto la caverna — sussurrò Anacho. — Sanno che siamo qui.

Reith sbirciò verso il fondo della caverna.

— Laggiù c'è un Phung — disse Traz — o c'è stato fino a poco fa.

— Come fai a saperlo?

— Sento l'odore.

Reith tornò a guardare i Dirdir, che avanzavano passo passo con le antenne fulgenti che mandavano lampi di luce intorno alla testa. —

Andiamo in fondo alla caverna — mormorò Reith — forse potremmo tentare un'imboscata.

Anacho mandò un gemito sommesso. Traz non fece commenti. I tre si ritirarono verso il fondo della cavità, nel buio, calpestando il tappeto di granuli scricchiolanti. Traz toccò un braccio a Reith.

— Guarda quella luce davanti a noi. Il Phung è vicino.

Reith si fermò, aguzzando gli occhi nel buio, ma non riuscì a scorgere alcuna luce. Il silenzio era assoluto.

Dopo un po', Reith ebbe l'impressione di percepire un leggero rumore raschiante. Con la massima cautela, indietreggiò nel buio, impugnando la pistola. Il rumore si fece più forte. Reith allungò il collo oltre la sporgenza e

vide che più avanti si diramava una seconda caverna, più piccola: un Phung, seduto in modo da voltare le spalle all'ingresso, era intento a levigare con una lima le proprie piastre branchiali. Una lampada a olio mandava un debole chiarore. Da un piolo pendevano un mantello nero e un cappello floscio, dall'ampia tesa, anch'esso nero.

Quattro Dirdir erano intanto arrivati all'imbocco della caverna, con le armi in pugno, rischiarando le tenebre con la luminosità delle loro antenne. Traz strappò un emisfero corneo dalla parete e lo gettò contro il Phung che sobbalzò, con un grido. Poi il ragazzo spinse Reith e Anacho ad appiattirsi contro la parete, dietro la sporgenza.

Il Phung uscì dalla seconda caverna, sbirciando nelle tenebre. I tre ne distinguevano l'ombra alla tremula luce della lampada a olio. Poi tornò

nella sua tana, per uscirne quindi di nuovo, dopo aver indossato mantello e cappello.

Rimase per un momento immobile, in silenzio, a non più di un metro da Reith che temeva di essere tradito dal battito furioso del proprio cuore. I Dirdir entrarono a balzi, illuminando la caverna di una luce spettrale. Il Phung continuava a restare immobile, come un'altissima statua, avvolto nel suo mantello. Mandò un paio di gridolini acuti, poi si portò a salti in mezzo al gruppo dei Dirdir. Per un attimo carico di tensione, rimase immobile a guardarli. Poi allungò le braccia, afferrò due Dirdir e li spezzò

come fuscelli. I Dirdir superstiti arretrarono in silenzio, snudando le armi. Il Phung si lanciò su di loro, disarmandoli, e strappò la testa a uno dei due. Il quarto si diede alla fuga, raggiunse quello che era rimasto di guardia all'ingresso della caverna e fuggì con lui verso lo stagno. Il Phung si abbandonò a una specie di danza selvaggia, poi si lanciò all'inseguimento dei fuggitivi, a lunghi salti. Li raggiunse sfiorando la superficie dello stagno con una leggerezza tale da polverizzare l'acqua. Afferrò un Dirdir, lo sommerse e gli montò sopra. Poi rincorse l'ultimo superstite, che scappava lungo la valle.

Reith, Traz e Anacho si diressero di corsa verso l'aereo. Il Dirdir superstite li vide e mandò un grido acuto, che distrasse per un momento il Phung. Il Dirdir ne approfittò per acquattarsi dietro un masso, poi, con disperata

velocità, passò fulmineo davanti al Phung, afferrò una delle armi che erano cadute nella colluttazione e, con un colpo, staccò una gamba al Phung, che cadde come un mucchio di stracci.

Reith, Traz e Anacho erano già saliti a bordo dell'aereo, e Anacho si era messo ai comandi. Il Dirdir cercò di raggiungerli, urlando. Con uno sforzo prodigioso, il Phung fece un balzo e piombò sul Dirdir, trascinandolo con sé nella caduta. Mentre l'aereo si allontanava, i tre che erano a bordo scorsero il Phung ritto su una gamba sola sopra i resti ormai irriconoscibili dell'ultimo Dirdir.

3

Al di sotto si stendevano i burroni, divisi l'uno dall'altro da sottili e taglienti muraglie rocciose. Un susseguirsi di solchi neri e paralleli, che si stendeva a perdita d'occhio... Guardandoli dall'alto, Reith si chiese se lui e i suoi compagni, a piedi, sarebbero riusciti ad arrivare vivi al Draschade. Pensò che sarebbe stato impossibile. In quei crepacci era bandita ogni forma di vita, anche se il vecchio di Siadz aveva parlato di animali e insetti che vi abitavano.

Una voce interruppe i suoi pensieri. Era una voce sibilante, quasi un sospiro basso e rauco, di cui non riuscì a distinguere le parole. Anacho, senza fare commenti, premette un pulsante e la voce tacque. Reith, dal canto suo, si astenne dal chiedere spiegazioni al compagno. Il pomeriggio stava per finire, e la distesa dei burroni cominciava a riempirsi d'ombra, mentre le creste delle pareti che separavano i vari solchi si orlavano d'oro. Era una zona tetra e grigia come una tomba, pensò Reith. I picchi e le sottili muraglie si congiungevano a un certo punto, per formare la parte frontale di una gigantesca scarpata ai cui piedi si riunivano, allargandosi, tutte le gole. Dall'altra parte della scarpata si stendeva il Draschade, le cui acque plumbee erano illuminate dal riflesso color topazio di Carina 4269.

Anacho sorvolò lentamente un villaggio chiuso fra i due ripidi promontori sporgenti. A riva si scorgevano delle barche da pesca. Alcune casupole erano già illuminate nella sera che avanzava.

— Vedete quella casa di pietra con due cupole e le lanterne blu? —

indicò Anacho. — Dev'essere un'osteria: forse hanno delle camere. Vi proporrei di scendere a rinfrescarci. È stata una giornata faticosa.

— Sì, ma se i Dirdir ci rintracciano?

— Non è molto probabile. Non hanno i mezzi per farlo. Ho isolato il cristallo di identificazione. E poi, i cinque che ci inseguivano sono morti, mentre gli altri possono credere che ci stiano ancora cercando. Traz osservò il villaggio con aria sospettosa. Figlio della steppa, diffidava del mare e delle popolazioni rivierasche, che giudicava imprevedibili ed enigmatiche.

— Può darsi che gli abitanti del villaggio siano ostili e ci assalgano.

— Non credo — ribatté Anacho, con quell'aria cattedratica che non mancava mai di irritare Traz. — In primo luogo, siamo ai confini del regno wankh, e quindi questa gente dev'essere abituata agli stranieri. In secondo luogo, la locanda è grande, quindi sono abituati anche ad avere ospiti. In terzo luogo, prima o poi dobbiamo scendere per mangiare e bere. E perché

non farlo qui? Il rischio non potrà essere maggiore che in qualsiasi altra locanda di Tschai. In quarto luogo non abbiamo progetti, né una precisa destinazione. Secondo me, è sciocco e inutile continuare a volare senza scopo nella notte.

— Mi hai convinto! — esclamò Reith ridendo. — Scendiamo. Traz scosse la testa, accigliato, ma non fece altre obiezioni. Anacho atterrò in un campo vicino alla locanda, sotto una fila di alti alberi neri agitati dal freddo vento marino. I tre saltarono a terra, senza attirare l'attenzione di nessuno.

Rassicurati, si avviarono verso l'osteria e spinsero la pesante porta di legno che dava su un ampio locale. Cinque o sei uomini con lunghi capelli color sabbia e bonarie facce pallide bevevano da grossi boccali, intorno al camino. Indossavano rozzi indumenti di lana e fustagno, grigi o marrone, e stivali di cuoio, alti fino al ginocchio. Reith pensò che dovevano essere pescatori. All'ingresso dei tre, tutti tacquero e si voltarono a guardarli. Dopo un po' tornarono a voltarsi verso il fuoco e ricominciarono a bere e a parlare.

Una megera vestita di nero uscì da una stanza sul retro.

— Chi siete?

— Viaggiatori. Potete darci da mangiare e da dormire per stanotte?

— Da dove venite? Siete uomini dei fiordi, o venite da Rab?

— Né l'uno né l'altro.

— Spesso capita gente che è stata scacciata dal suo paese, per qualche misfatto.

— Effettivamente, spesso è così.

— Mmm... Cosa volete da mangiare?

— Cosa avete da darci?

— Pane e anguilla affumicata, con hilkh.

— Per noi va bene.

La donna brontolò qualcosa, sparì in cucina e tornò, poco dopo, con un vassoio. Oltre al pane e all'anguilla, aveva portato anche dell'insalata di licheni dolci e alcuni barattoli di salsa. Quella locanda, raccontò, era stata in origine la residenza dei re pirati Foglar. Correva voce che sotto le cantine fosse sepolto un tesoro. — Ma gli scavi — aggiunse l'ostessa —

hanno riportato alla luce solo ossa, alcune rotte, altre bruciate. Erano dei duri, i Foglar. Bene, adesso gradireste del tè?

I tre andarono a sedersi davanti al fuoco. Fuori, il vento sibilava impetuoso. La donna attizzò il fuoco. — Le stanze sono nel seminterrato. Se volete delle donne ditemelo.

— No, grazie, non preoccupatevi — rispose Reith. — Siamo stanchi e ci basta un letto, purché sia pulito.

— Che strani tipi di viaggiatori siete. Voi — e indicò Anacho —

potreste anche essere un Sub-Dirdir. È Dirdir l'apparecchio con cui siete arrivati?

— Forse sì, e forse no, e forse siamo impegnati in un lavoro che esige la massima discrezione.

— Oh, senti! — esclamò la donna, restando a bocca aperta. — È

qualcosa che ha a che fare coi Wankh, senza dubbio. Lo sapete che nel sud sono in corso grandi cambiamenti? I Sub-Wankh e i Wankh sono ai ferri corti.

— Lo sappiamo.

— È vero che i Wankh se ne vanno? — chiese la donna.

— Io non credo — rispose Anacho — finché i Dirdir resteranno ad Haulk, i Wankh manterranno i forti nel Kislovan, e i Chasch Blu manterranno in efficienza le rampe di lancio dei missili.

— E noi poveri, miserabili esseri umani — disse la donna — siamo pedine delle tre grandi razze e non sappiamo neanche da che parte muoverci. Io mi auguro che Bevol se li pigli tutti!

Agitò il pugno verso sud, sud-est e nord-ovest, dove pensava che si trovassero i suoi odiati nemici, poi tornò in cucina.

Anacho, Traz e Reith rimasero a fissare il fuoco.

— E domani? — disse dopo un po' Anacho.

— Il mio progetto non è cambiato — rispose Reith. — Ho sempre intenzione di ritornare sulla Terra. Un giorno, non so dove né quando, riuscirò ad avere un'astronave. Ma il mio progetto non ha alcun significato, per voi due, perciò dovete andare in qualche posto dove vivere tranquilli e sicuri. Alle Isole delle Nubi, per esempio. O a Smargash. Decidete, e andremo dove vorrete. Poi continuerò nelle mie ricerche. La lunga faccia arlecchinesca di Anacho assunse un'espressione offesa.

— E mi sapresti dire dove vuoi andare a procurarti un'astronave?

— Hai parlato tu stesso del porto spaziale di Sivishe. Andrò là.

— E il denaro? Te ne occorrerà moltissimo, e ti toccherà anche una buona dose di fortuna.

— Per il denaro c'è sempre il Karabas.

— Tutti i disperati di Tschai mi avrebbero risposto così — disse Anacho. — Ma non crederai di poterti arricchire senza correre dei rischi. Il Karabas si trova nella Riserva di Caccia dirdir. Chi vi entra è dichiarato preda dei cacciatori. Se riesci a sfuggire ai Dirdir, ci sono sempre il Bandito Burzli, la Banda Blu, le donne vampiro, i giocatori, gli impiccatori. Per ogni uomo che riesce a raggranellare una manciata di zecchini, ce ne sono tre che lasciano le ossa nel Karabas, o vengono divorati dai Dirdir.

— Bisogna pure che tenti — rispose Reith.

I tre ripresero a guardare il fuoco. — Un tempo — mormorò Traz —

portavo l'emblema Onmale, e a volte ne sento ancora il peso. Mi sembra che mi chiami da sottoterra, dov'è sepolto. L'emblema aveva decretato che la vita di Reith fosse salvata, e da allora, anche se lo volessi, non abbandonerei mai Reith, per timore dell'Onmale.

— Io sono un fuggiasco — disse Anacho. — Non ho una vita. Noi abbiamo distrutto la Prima Iniziativa, uccidendo i Dirdir. Voi non sapete che essi possono, quando vogliono, unirsi e formare un *tsau'gsh*, cioè la banda di cacciatori decisi a catturare e uccidere una preda a qualsiasi costo. Così potranno avere fama e onori. I cinque che abbiamo ucciso erano la Prima Iniziativa, ma ce ne sarà una seconda, prima o poi. I Dirdir sono tenaci. Sapete dove potremmo trovare una relativa sicurezza? A Sivishe, la città sub-dirdir, che sorge ai piedi della città dirdir Hei. Quanto al Karabas... mi sembra che Adam Reith abbia la fortuna dalla sua. Io non ho niente di meglio da fare. Quindi, sono disposto a rischiare.

— Non trovo altro da dire — commentò Reith — e vi ringrazio. Rimasero a

lungo assorti a contemplare il fuoco. Fuori, il vento continuava a sibilare e a gemere.

— Allora, la nostra meta è il Karabas — concluse Reith. — Non credete che l'aereo ci offra un certo vantaggio?

— Tutt'altro! — esclamò Anacho, agitando le lunghe dita. — Nella Zona Nera, i Dirdir ci localizzerebbero immediatamente.

— Esisterà pure qualche sistema che serva a ridurre il pericolo.

— Tutti quelli che entrano nella Zona — spiegò Anacho con un sorriso amaro — hanno una loro teoria. Certi entrano di notte, altri si mimetizzano con abiti speciali o portano stivali silenziosi che non lasciano orme. Altri ancora si riuniscono in bande, mentre ce ne sono di quelli che si sentono più sicuri soli. Qualcuno entra da Zimle, altri scendono da Maust. Ma le probabilità sono sempre le stesse.

Reith si passò la mano sul mento con aria meditabonda. — Anche i SubDirdir partecipano alle battute di caccia? — domandò.

— È noto che gli Immacolati lo fanno — rispose Anacho — ma se pensi che tu e Traz potrete passare per Immacolati, travestendovi, sbagli di grosso.

Del fuoco era rimasta solo la brace. I tre si ritirarono nelle stanze dall'alto soffitto a volta, che erano state loro assegnate, e dormirono tra lenzuola che sapevano di salmastro. Al mattino fecero colazione con biscotti salati e tè, saldarono il conto e lasciarono la locanda. Era una brutta giornata, fredda e nebbiosa, ma l'aereo salì oltre i banchi di nebbia per uscire nella luce ambrata del sole. Anacho fece rotta verso est, sorvolando l'oceano Draschade.

4

Il grigio Draschade si stendeva sotto di loro. A Reith pareva che fossero passati secoli e secoli da quando lo aveva solcato a bordo della *Vargaz*. Anacho si teneva a bassissima quota, sfiorando quasi la superficie dell'acqua, perché in tal modo la possibilità che l'aereo venisse individuato dagli schermi rivelatori dirdir veniva ridotta al minimo.

— Dobbiamo prendere delle decisioni importanti — annunciò.

— I Dirdir sono cacciatori, e noi siamo diventati la preda. È stabilito che, una volta iniziata, una caccia deve proseguire fino alla cattura della preda. Ma i Dirdir non sono una razza sociale come i Wankh, e i loro programmi sono il risultato di iniziative individuali, i cosiddetti *zhna-dih.* Questa parola significa un grande balzo fulmineo, una scintilla lunga e luminosa come un lampo. Lo zelo nel darci la caccia dipende dal fatto che il capocaccia, cioè colui che ha ideato lo *zhna-dih* originale, fosse o no a bordo di questo aereo di cui abbiamo distrutto l'equipaggio. Se il capocaccia era a bordo, e noi lo abbiamo ucciso, il rischio diminuisce. Ma se un altro Dirdir dichiara *h'so,* se ordina cioè il "miserabile comportamento" e organizza un altro *tsau'gsh,* allora siamo al punto di partenza. Se poi il capocaccia è ancora vivo, corriamo pericolo mortale.

— E prima non lo correvamo? — osservò Reith.

Anacho ignorò l'interruzione. — Il capocaccia dispone sempre dell'appoggio della comunità, anche se fa valere la sua *h'so* maggiormente con lo *zhna-dih.* E se nutre il sospetto che noi siamo a bordo di un aereo, può ricorrere all'aiuto della collettività perché ci scoprano con gli schermi rivelatori. — Così dicendo, Anacho indico un disco di vetro grigio installato di fianco al riquadro dei comandi. — Se si tocca uno schermo rivelatore vi compaiono dei grovigli di linee arancione. Passarono molte ore. Anacho spiegò ai due amici come funzionavano i comandi dell'aereo. Carina 4269 percorse la sua orbita celeste, sorpassando l'aereo e calando verso occidente. Il Draschade si stendeva a perdita d'occhio.

Anacho si mise a parlare del Karabas. — Molti cercatori di zecchini preferiscono entrarvi dalla parte di Maust, che si trova ottanta chilometri a sud del Primo Mare. A Maust ci sono i migliori negozi di articoli per cercatori, le migliori mappe della zona e tutto quanto può essere utile a chi vuol entrare nel Karabas. Quindi, direi di sbarcare là.

— Dove si trovano, per lo più, i noduli?

— Dovunque, all'interno del Karabas. Non ci sono regole né sistemi speciali per scoprirli. Se i cercatori sono molti, ovviamente il bottino è più

scarso.

— Ma perché non proviamo a entrare da una zona meno conosciuta?

— Maust è conosciuta appunto perché è la migliore.

Reith guardò nella direzione della costa, ancora invisibile, del Kislovan, dove lo aspettava un imprevedibile futuro. — E se invece che da uno dei soliti ingressi entrassimo da un punto intermedio?

— Che vantaggio ci sarebbe? La zona è uguale ovunque.

— Eppure, ci sarà il modo di ridurre i rischi al minimo e i guadagni al massimo.

— Sei un uomo strano quanto ostinato! — esclamò Anacho, scuotendo la testa. — Questo tuo atteggiamento non è una forma di presunzione?

— No, non direi — rispose Reith.

— Mi sai dire come, secondo te, noi potremmo riuscire dove altri hanno fallito?

— Non mi pare indizio di presunzione riuscire dove gli altri hanno fallito — osservò Reith con un sorriso.

— Una delle virtù dirdir è la *zs'hanh*, cioè l'"indifferenza sprezzante nei riguardi delle attività altrui". Ci sono ventotto caste di Dirdir, che io non starò a elencarti, e quattro di Sub-Dirdir: gli Immacolati, gli Intensivi, i Lontani e i Riuniti. La *zs'hanh* è un attributo delle classi che vanno dalla quarta alla tredicesima dirdir. Anche gli Immacolati praticano la *zs'hanh*. È

una nobile dottrina.

— Mi domando come i Dirdir siano riusciti a creare una civiltà tecnica e coordinata — disse Reith scuotendo la testa. — Con tutta quella lotta di volontà individuali...

— Non capisci — lo interruppe Anacho, con voce più che mai nasale. —

La situazione è molto complessa. Per entrare a far parte di una casta dirdir superiore, bisogna essere accettati, e questo avviene solo grazie a fatti positivi, non in seguito a conflitti. La *zs'hanh* non si addice né alle caste superiori né a quelle inferiori, che ricorrono alla dottrina del *pn'hanh*, cioè

alla sagacia corrosiva, o che brucia il metallo.

— Io non so se appartengo a una casta superiore — osservò Reith. —

Comunque, intendo ricorrere al *pn'hanh.* Voglio approfittare di tutti i vantaggi possibili ed evitare tutti i rischi.

L'espressione di Anacho gli strappò un sorriso. "Vorrebbe farmi capire che appartengo a una casta troppo inferiore, per ricorrere a simili preziosismi" pensò "ma sa che, se me lo dicesse, lo prenderei in giro." Il sole era quasi tramontato e il cielo stava tingendosi di violetto, quando sul lontano orizzonte cominciò a stagliarsi una massa scura, dietro cui andò a tramontare Carina 4269. Era l'isola di Leume, avamposto del continente Kislovan.

Anacho virò di qualche grado a nord e atterrò nei pressi di un villaggio costiero, dove i tre amici trascorsero la notte in una modesta locanda. La mattina dopo, di buon'ora, risalirono a bordo dell'aereo e, volando verso nord-ovest, attraversarono il golfo di Leume, verso le distese pietrose del Kislovan.

Anacho, solitamente imperturbabile, cominciò a dare segni di nervosismo: continuava a esplorare il cielo e a guardare verso terra, esaminando tutti i particolari, studiando le manopole e le sporgenze, le strisce di pelliccia bruna e di velluto vermiglio, gli specchi tremuli che fungevano da strumenti di bordo. — Stiamo avvicinandoci al Regno Dirdir

— disse. — Vireremo prima verso il Primo Mare, poi punteremo a ovest, su Khorai, dove dovremo lasciare l'aereo. Poi, seguendo la Zoga'ar zum Fulkash am, cioè la strada dei teschi con le orbite purpuree scintillanti, andremo a Maust. E da Maust... nel Karabas.

5

L'aereo sorvolava il grande Deserto di Pietra, parallelo ai picchi neri e rossi

della Catena Zopal. Si trattava di una piatta distesa grigia, interrotta talvolta da pietraie e da dune di sabbia rosa, e punteggiata qua e là da oasi circondate dagli alberi-fumo, dalle foglie simili a grandi piume bianche. Nel tardo pomeriggio si levò sul deserto una tempesta di sabbia che velò

a lungo il sole. Anacho virò a nord e, poco dopo, comparve all'orizzonte una sottile linea blu-nerastra: il Primo Mare.

Anacho atterrò in una zona ancora deserta, a circa quindici chilometri dal mare.

— Ci vorranno parecchie ore, per arrivare a Khorai — spiegò poi. — È

meglio non arrivarci di notte: i Khor sono sospettosi, pronti a estrarre il coltello alla minima provocazione. Di notte, poi, lo fanno anche senza essere provocati.

— E sono loro che ci custodiranno l'aereo?

— Quale ladro sarebbe mai tanto pazzo da dar fastidio ai Khor?

— Avrei preferito pernottare in una locanda, piuttosto che qui, in mezzo a questa desolazione — disse Reith.

— Quando sarai nel Karabas, ricorderai con nostalgia il silenzio e la pace di questa notte.

I tre si stesero sulla sabbia. La notte era scura ma limpidissima. Sopra le loro teste ardeva la costellazione di Clari, dove, invisibile a occhio nudo, brillava il Sole. "Rivedrò mai la Terra?" pensò Reith. In caso affermativo, quante volte, di notte, avrebbe cercato in cielo la Nave Argo, per individuare l'invisibile sole marrone Carina 4269 e il suo cupo pianeta Tschai?

Un balenio di luci sul cruscotto dell'aereo attrasse la sua attenzione, inducendolo a un esame più attento. Sullo schermo radar lampeggiava un groviglio di luci arancione. Le luci si spensero dopo cinque minuti, lasciandogli dentro uno strano senso di vuoto e di abbandono. Al mattino, il sole si levò sull'orlo della distesa piatta, in un cielo insolitamente limpido e

trasparente, cosicché ogni minima irregolarità, ogni sassolino lasciavano una lunga ombra nera.

I tre salirono a bordo, e Anacho decollò, tenendosi a bassa quota: anche lui aveva notato il groviglio di luci arancione, la notte prima. La distesa cominciò a farsi meno desolata. I ciuffi di alberi-fumo s'infittivano e, poco oltre, comparvero altri alberelli e alcune distese erbose. Raggiunto il Primo Mare, l'aereo virò a ovest, seguendo la linea costiera. Sorvolò diversi villaggi con le case di mattoni scuri e i tetti conici di ferro, ammassate le une alle altre, tra folti ciuffi di enormi alberi dyan. Anacho spiegò che si trattava di boschi sacri. Nella cupa acqua del mare si allungavano moli sottili che dall'alto parevano millepiedi morti. Sulla spiaggia erano tirate in secca le barche da pesca, di legno nero. Osservando con lo scandaglioscopio, Reith distinse uomini e donne dalla pelle color giallo mostarda, che indossavano abiti neri e cappelli molto alti.

— Sono i Khor — spiegò Anacho. — Gente strana, che vive in modo ancora più strano. Si comportano in modo diverso di giorno e di notte; così

almeno si dice. Ognuno possiede due anime, che si danno il cambio all'alba e al tramonto, per cui ognuno è due persone diverse. Si raccontano storie strane... Guardate quella spiaggia.

Reith e Traz guardarono e videro uno degli ormai noti boschi di dyan e un ammasso di casupole di mattoni scuri, col tetto di ferro nero. Da una piazzetta partiva una strada che si dirigeva a sud e si snodava sulle colline ondulate, verso il Karabas.

— Là c'è il bosco sacro dei Khor — spiegò Anacho — dove si dice che vengano scambiate le anime. Più avanti ci sono il capolinea della carovaniera e la strada che porta a Maust. Non oso andare oltre con l'aereo, perciò atterreremo e andremo a Maust come tutti gli altri cercatori di zecchini: il che non è detto che sia uno svantaggio.

— E al ritorno, ritroveremo l'aereo?

— Guarda quelle imbarcazioni all'ancora — disse Anacho, indicando il porto.

Reith prese lo scandaglioscopio e riuscì a distinguere tre o quattro dozzine d'imbarcazioni d'ogni specie.

— Sono i battelli che hanno portato i cercatori di zecchini a Khorai da Coad, da Iledaijha, dalle Isole Basse, dal Secondo e dal Terzo Mare —

spiegò Anacho. — Se i proprietari tornano entro un anno, se le riprendono e si imbarcano per tornare in patria. Se invece non tornano, le imbarcazioni diventano di proprietà del comandante del porto. Vedrete che ci metteremo d'accordo.

Reith non ebbe obiezioni, e Anacho planò verso la spiaggia.

— Ricordatevi che i Khor sono molto suscettibili — raccomandò ancora Anacho. — Non rivolgete la parola a nessuno, se non in caso di estrema necessità. E in tal caso dite lo stretto necessario. I Khor disprezzano e diffidano dei chiacchieroni. Non guardate mai le donne, né tantomeno i bambini... potrebbero sospettarvi di malocchio. Ma, soprattutto, tenetevi lontani dal bosco sacro. Le armi preferite dei Khor sono le frecce di ferro, che lanciano con sorprendente bravura. Insomma, avremo a che fare con gente pericolosa.

— Spero di ricordarmi tutto — disse Reith.

L'aereo atterrò su una distesa ghiaiosa. Pochi istanti dopo, sopraggiunse un uomo alto, con la carnagione scura, gli occhi infossati, le guance incavate, un gran naso a becco, vestito di una tunica marrone che gli svolazzava intorno. — Siete diretti al Karabas, il terribile Karabas? —

domandò.

Reith assentì e disse: — Questa sarebbe la nostra intenzione.

— Vendetemi il vostro aereo! Sono entrato quattro volte nella zona, strisciando di roccia in roccia. Adesso ho un bel gruzzolo di zecchini. Vendetemi l'aereo, così potrò tornare a Holangar.

— Mi spiace, ma ne avremo bisogno noi, al ritorno — rispose Reith.

— Vi offro zecchini... zecchini purpurei.

— Non ci interessano. Andremo noi stessi a cercarli.

L'uomo fece un gesto di disappunto e si allontanò a lunghi passi. Poco dopo si avvicinarono due Khor: erano individui snelli, dal fisico fine e delicato, in apparenza, che indossavano lunghe tuniche nere. I cappelli neri a cilindro li facevano sembrare più alti di quanto non fossero. Le facce giallognole erano serie e impassibili, i nasi piccoli e sottili, le orecchie simili a fragili conchiglie. Avevano lunghi capelli neri che crescevano rigidi: e questo spiegava l'altezza dei cappelli a cilindro. Reith li trovò

diversi dagli altri campioni d'umanità che aveva incontrato su Tschai, diversi quasi quanto i Sub-Chasch.

Il più anziano disse con una vocetta sottile: — Perché siete venuti?

— Andiamo a cercare zecchini — rispose Anacho. — Speriamo di poter affidare l'aereo alla vostra custodia.

— Dovrete pagare. L'aereo è un apparecchio di grande valore.

— Quindi, tanto meglio per voi se non torneremo. Ora come ora, non possiamo pagare.

— Ma se tornerete, dovrete pagare.

— No, è inutile parlarne. Non insistete, o ce ne andremo direttamente a Maust.

Le facce color mostarda rimasero impassibili. — E va bene, ma vi lasciamo tempo solo fino al mese di Temas.

— Solo tre mesi? Troppo poco! Almeno fino alla fine di Meumas, o, meglio ancora, fino ad Azaimas.

— Fino a Meumas. Il vostro aereo sarà al sicuro da qualsiasi tentativo di furto, ma solo fino all'alba del primo di Meumas.

Reith e i suoi compagni presero i loro bagagli e attraversarono Khorai per portarsi al capolinea della carovaniera. Sotto una tettoia c'era una corriera pronta a partire, e già altre persone erano in attesa. I tre amici si unirono al resto dei viaggiatori, pagarono l'importo del viaggio e, un'ora dopo, lasciarono Khorai imboccando la strada che si dirigeva a sud, con destinazione Maust.

Viaggiarono fino al tramonto e si fermarono a pernottare in una locanda gestita da sole donne. O appartenevano a una speciale setta religiosa, o erano semplici prostitute; fatto sta che Reith, Traz e Anacho si ritirarono nelle loro stanze dopo una cena frugale, ma sentirono canti, grida e risate fino a notte tarda, nella sala comune. La mattina dopo, la sala era ancora piena di fumo e di stoviglie sporche; le tavole non erano state sparecchiate, e qualche avventore dormiva con la testa sul tavolo, smaltendo così la sbornia. Le donne svegliarono tutti senza tanti complimenti, servirono una disgustosa brodaglia e, poco dopo, la corriera ripartì.

A mezzogiorno i viaggiatori avvistarono Maust, un insieme di edifici alti e stretti con abbaini e tetti dalle linee più disparate, fatti per lo più di travi e mattoni anneriti dagli anni. Oltre la città, si stendeva una pianura arida che portava alle colline del Richiamo. Appena la corriera si fermò, venne circondata da una turba di ragazzi vocianti, che reggevano cartelli e bandiere, CERCATORI DI ZECCHINI, ATTENZIONE! KOBO XUX VI CEDE UNO DEI SUOI RIVELATORI DI ZECCHINI. FORMULATE I

VOSTRI PROGETTI ALLA LOCANDA DELLE LUCI PURPUREE. ARMI, STIVALI MIMETIZZANTI, MAPPE, MATERIALI PER SCAVI.

L'ASSORTIMENTO MIGLIORE DA SAG IL MERCANTE. NON

CERCATE A CASO: IL VEGGENTE GAZU INDIVIDUA LA POSIZIONE DEI PIÙ GROSSI NODULI PURPUREI. SFUGGIRETE AI

DIRDIR CON LA MASSIMA FACILITÀ CALZANDO GLI STIVALI

DI AWALKO. I VOSTRI ULTIMI PENSIERI SARANNO PIACEVOLI

SE, PRIMA DI MORIRE, AVRETE INGOIATO LE PASTIGLIE

MAGICHE IDEATE DAL TAUMATURGO LAUS. PRIMA DI ENTRARE NELLA ZONA, DIVERTITEVI ALLA PIATTAFORMA DELL'ALLEGRIA.

I passeggeri scesero in mezzo a una grande confusione, e i tre amici faticarono non poco a uscire dalla folla. Si addentrarono in un vicolo che correva tra alti edifici anneriti dal tempo, dove la tenue luce del sole penetrava a stento. C'erano numerosi negozi che vendevano attrezzature per cercatori. Da altre case uscivano suoni di cimbali, rauche note di oboe, grida di avvinazzati. Numerose erano anche le locande, con il pianterreno adibito a sala da pranzo. Da ogni cosa, perfino dall'atmosfera, trasudava un odore di vecchiume. Le pietre erano levigate dal continuo contatto delle mani, gli assiti erano scuri e lustri, le vecchie piastrelle marrone avevano una patina untuosa, che rifletteva il sole.

In fondo alla piazza principale c'era un albergo che, a prima vista, pareva migliore degli altri. Anacho vi si diresse ignorando i brontolii di Traz, che lo giudicava troppo di lusso. — Dobbiamo pagare il prezzo di un cavallo per dormirci una notte? — protestava il ragazzo. — Ho visto almeno una dozzina di locande che mi parevano più adatte a noi.

— A tempo debito imparerai ad apprezzare gli agi della civiltà — ribatté

Anacho con indulgente superiorità. — Vieni, entriamo a vedere com'è

all'interno.

Passarono sotto il pesante portale di legno scolpito ed entrarono nell'atrio, dal cui soffitto pendevano lampadari che imitavano i noduli degli zecchini. Il pavimento era coperto da un sontuoso tappeto nero, col bordo color talpa, a disegni rossi e ocra. Un impiegato venne a chiedere cosa desiderassero, e Anacho rispose che volevano tre camere, biancheria pulita, bagni e unguenti. — Quanto costa? — domandò alla fine.

— Cento zecchini al giorno, a testa.

Traz si lasciò sfuggire un'esclamazione di stupore, e perfino Anacho rimase così colpito da protestare: — Come? Trecento zecchini per tre modeste

stanzette? Non avete il senso delle proporzioni!

— Signore — rispose l'altro, impassibile — questo è il famoso albergo Alawan, il più lussuoso che si possa trovare prima di entrare nel Karabas. I nostri clienti non badano al prezzo: sanno che diventeranno ricchi o finiranno nello stomaco dei Dirdir. Perciò, cosa volete che conti qualche zecchino in più o in meno? Ma se voi non siete in grado di pagare le nostre tariffe, vi suggerisco il Rifugio del Riposo o la Locanda della Zona Nera. Tenete presente, comunque, che nella nostra tariffa è compreso l'accesso a un'osteria di prima qualità e alla nostra biblioteca, ricca di mappe e di libri tecnici. Senza contare l'esperto consigliere che mettiamo a disposizione dei clienti.

— Bene — rispose Reith. — Comunque, prima di decidere, andremo a dare un'occhiata alla Locanda della Zona Nera e a qualche altro albergo. La Locanda della Zona Nera constava di una doppia fila di camere, disposte sopra una sala da gioco. Il Rifugio del Riposo era una baracca gelida, situata alla periferia della città, vicino a un deposito di rifiuti. Dopo aver visitato parecchi locali, i tre tornarono all'albergo Alawan. A furia di mercanteggiare riuscirono a ottenere uno sconto, ma dovettero pagare in anticipo.

Dopo aver mangiato a sazietà, si ritirarono nella biblioteca, al secondo piano. Su una parete laterale era appesa una grande mappa della zona. Lungo le altre erano disposti scaffali zeppi di carte e libri. L'esperto, un ometto dagli occhi tristi, sedeva a un tavolino d'angolo e distribuiva pareri e consigli con voce sommessa. I tre passarono il pomeriggio a studiare la topografia della zona, i percorsi seguiti da cercatori, con esito più o meno felice, la distribuzione statistica dei percorsi di caccia seguiti di preferenza dai Dirdir. Due terzi circa degli uomini che entravano nella zona facevano ritorno con un bottino medio di circa seicento zecchini a testa. — Ma le statistiche sono ingannevoli, sotto un certo aspetto — osservò Anacho. —

Vi sono compresi i cercatori che non si avventurano per più di un chilometro nell'interno della zona. Quelli che lavorano sulle colline e le alture dell'interno forniscono i dati più attendibili di ritrovamenti e di perdite umane.

I sistemi di ricerca dei noduli erano molteplici, e molti erano pure i sistemi per tentare di sfuggire ai cacciatori dirdir. Avvistata una banda di Dirdir, per

esempio, un cercatore poteva scappare, nascondersi o combattere, con probabilità di successo che dipendevano strettamente dalla conformazione della zona in cui si trovava, dall'ora, dalla vicinanza o meno della Porta Scintillante. Se i cercatori si riunivano in folti gruppi, in modo da essere più numerosi dei cacciatori dirdir, le loro probabilità di sopravvivenza aumentavano, ma diminuivano quelle di un ricco bottino. I noduli si trovavano in tutta la zona, ma erano più ricchi e numerosi nelle Colline del Richiamo e sul Pianoro Meridionale, cioè la savana che si stendeva ai piedi delle estreme propaggini dei colli. Il Karabas era considerato terra di nessuno. Non esistevano leggi e, a volte, i cercatori si tendevano agguati l'un l'altro, per derubarsi. Anche questo faceva parte dei rischi.

Quando cominciò a scendere il crepuscolo, e la biblioteca si riempì

d'ombra, i tre scesero al ristorante dove, alla luce di tre grandi lampadari, i servitori avevano già preparato la cena.

Reith osservò che trovava il lusso eccessivo, al che Anacho sorrise con divertita ironia. — Bisogna pure che giustifichino in qualche modo i prezzi esorbitanti.

Sorseggiando vino aromatizzato, seduti su seggioloni scolpiti, rimasero per un po' a osservare gli altri clienti, che sedevano per lo più soli. Pochi erano a coppie, e c'era un unico gruppo di quattro. Seduti a un tavolo d'angolo, i quattro erano avvolti in mantelli con cappuccio, da cui uscivano solo i lunghi nasi color avorio.

— Compresi noi, siamo in diciotto, in questa stanza — osservò Anacho.

— Secondo le statistiche, nove troveranno zecchini, nove no. Due potranno localizzare un nodulo di gran valore, purpureo o scarlatto. Da sei a otto faranno ritorno a Maust. Quelli che si addentreranno più a fondo nella zona troveranno i noduli migliori e correranno maggiori rischi. Quei sei o otto che torneranno non avranno certo raccolto un bottino favoloso.

— Ogni giorno, ciascun cercatore ha una probabilità su quattro di morire, nella zona — aggiunse Traz, con aria cupa. — Il suo guadagno medio è di quattrocento zecchini. Quindi mi pare che ognuno, noi compresi, valuti la

propria vita solo milleseicento zecchini.

— Bisogna trovare il modo di cambiare le cose a nostro vantaggio —

disse Reith.

— È quello che dicono tutti coloro che vanno nella zona — ribatté

Anacho. — Ma non ci riescono mai.

— In questo caso noi dovremo tentare qualcosa di diverso — disse Reith, e Anacho si limitò a guardarlo con aria scettica. Dopo cena, uscirono a girellare un po' per la città. Le sale da musica erano illuminate da lanterne rosse e verdi. Sulle verande, ragazze con visi che parevano maschere si contorcevano cantando, con voci basse e dolci, strane canzoni. Nelle case da gioco c'erano ancora più luce e chiasso. Ognuna pareva specializzata in un determinato gioco: da quelli semplici, come il lancio dei dadi a quattordici facce, a quelli più complicati come gli scacchi. Le partite venivano giocate contro campioni assoldati dalla Casa. I tre amici si fermarono a osservare un gioco chiamato "Trovate il Primo Nodulo Purpureo". Una tavola, lunga dieci metri e larga tre, rappresentava il Karabas. Le Propaggini, le Colline del Richiamo, il Pianoro Meridionale, i burroni e le vallate, le savane, i corsi d'acqua e le foreste erano fedelmente riprodotti con estrema precisione. Luci azzurre, rosse e purpuree indicavano la posizione dei noduli, rari e distanziati nelle Propaggini, più fitti nelle Colline e sul Pianoro. Khusz, il campo di caccia dirdir, era rappresentato da un blocco bianco, con lunghi spuntoni rossi ai quattro lati. Sopra il banco era stesa una griglia numerata. Dodici giocatori, seduti su alti seggioloni, manovravano altrettanti manichini. Inoltre, sul plastico, c'erano altri quattro manichini, rappresentanti i cacciatori dirdir. I giocatori, a turno, gettavano i dadi a quattordici facce, per decidere le mosse dei rispettivi manichini. I cacciatori dirdir, che si muovevano secondo gli stessi numeri, dovevano cercare di intralciare la marcia dei manichini e, se ci riuscivano, il manichino rappresentante il cercatore veniva eliminato. Ogni manichino di cercatore doveva cercare di raggiungere le luci che rappresentavano i noduli di zecchini. Il giocatore che riusciva nell'intento accumulava punti a suo vantaggio. In qualsiasi momento, il giocatore poteva far uscire il proprio manichino dalla Porta Scintillante, abbandonando così il gioco e vincendo la somma corrispondente ai punti accumulati. Ma quasi tutti

i giocatori, spinti dall'avidità, prolungavano la permanenza del manichino sul plastico finché

un Dirdir non lo eliminava, e perdevano quindi il guadagno accumulato. Reith osservava il gioco, affascinato. I giocatori imprecavano, gridavano ordini all'inserviente incaricato di spostare i manichini, si agitavano, urlavano di gioia quando raggiungevano un nodulo, si accasciavano con espressione desolata se il loro manichino veniva eliminato dai Dirdir. La partita finì quando tutti i manichini furono usciti o eliminati. I giocatori lasciarono i loro posti, e quelli che avevano vinto andarono a riscuotere alla cassa. I manichini dirdir vennero riportati al Khusz, oltre il Pianoro Meridionale. I nuovi giocatori presero posto sui sedili e cominciò

un'altra partita.

Reith, Traz e Anacho ripresero la passeggiata. Reith si fermò a una bancarella per sfogliare i fascicoli esposti. Su uno lesse: Meticolose annotazioni raccolte in 17 anni. La carta di Sabor Yan, per soli 1000

zecchini. Garantito inesplorato.

E su un altro:

La carta di Goragonso il Misterioso, che visse nella zona come un'ombra e allevò come bambini i suoi noduli segreti. Costa solo 2500 zecchini. Mai sfruttata.

Reith chiese spiegazioni ad Anacho.

— Semplice — rispose il Sub-Dirdir. — Tipi come Sabor Yan o Goragonso il Misterioso esplorano per anni le zone meno pericolose del Karabas, cercando noduli di qualità scadente, come quelli acqua o latte, o i celesti, che vanno sotto il nome di sardonice, o i verde chiaro. Quando trovano di questi noduli ne annotano con cura la posizione e li nascondono come meglio possono, sotto mucchi di ghiaia o lastre di pietra, pensando di tornare dopo qualche anno, quando i noduli saranno maturati. Se ne trovano di purpurei, tanto meglio, ma, nelle regioni di confine, quelle più

sicure, i noduli purpurei sono scarsi, salvo che siano gli acqua, latte o sardonice scoperti anni prima e giunti a maturazione. Quando questi uomini che hanno passato anni a esplorare in questo modo muoiono, le loro carte assumono un valore inestimabile. Però, comprandole, si corre un grosso rischio: succede spesso che il primo acquirente se ne serva per sfruttare i noduli localizzati, e poi, al ritorno, rivenda la carta. I tre fecero ritorno all'Alawan. Nell'atrio c'era acceso un solo lampadario. La luce era sopraffatta dalle ombre, interrotte solo da qualche riflesso colorato, sul legno scolpito. Anche nella sala da pranzo, dove sostavano pochi clienti, le luci erano attenuate. I tre amici si fecero servire una coppa di tè pepato e andarono a berla in un séparé.

— Maust e il Karabas non mi piacciono — dichiarò con aria disgustata Traz. — Mi sembra di vivere fuori dalla realtà. Dovremmo cercare di arricchirci in un modo più normale.

Agitando le lunghe dita pallide, Anacho disse, nel suo solito tono sentenzioso: — Maust non è che un aspetto dei rapporti tra l'uomo e il denaro, e bisogna considerarlo da questo punto di vista.

— È possibile che tu debba dire sempre delle stupidaggini? — protestò

Traz. — Guadagnare zecchini qui, oppure nella zona, significa giocare d'azzardo, ecco tutto! E a me questo genere di gioco non va.

— Quanto a me, ho sempre intenzione di procurarmi molti zecchini, non ho affatto intenzione di giocare d'azzardo — disse Reith.

— È impossibile! — esclamò Anacho. — A Maust si giocano zecchini, nella zona si gioca la vita. Come pensi di poterlo evitare?

— Cercando di ridurre i rischi al minimo.

— È quello che sperano tutti. Ma i fuochi dei Dirdir ardono di notte nel Karabas, e a Maust i bottegai guadagnano più dei cercatori.

— Trovare gli zecchini è un'impresa lunga e incerta — disse Reith. — Io preferirei metter le mani su un bel mucchio di zecchini già raccolti da altri.

Anacho sporse le labbra, con fare pensoso. — Vorresti derubare qualche cercatore? È rischioso.

Reith alzò gli occhi al soffitto. Possibile che Anacho non avesse intuito il suo progetto? — No — rispose — non ho intenzione di derubare i cercatori.

— E allora? — ribatté Anacho, perplesso.

— Mentre osservavamo i giocatori — cominciò a spiegare Reith — mi sono chiesto: quando i Dirdir uccidono i cercatori, cosa ne è degli zecchini di quei disgraziati?

— Li prendono i Dirdir, ovviamente — rispose Anacho agitando le dita.

— Qual è la durata di una partita di caccia dirdir?

— Da tre a sei giorni. Le grandi battute, che si tengono in occasioni speciali, durano anche più a lungo.

— E, in media, una squadra normale di cacciatori quante vittime fa al giorno?

Anacho ci pensò su per un momento. — È logico — rispose poi — che ogni cacciatore speri di raggiungere almeno una preda al giorno. Quelli esperti arrivano a uccidere anche tre cacciatori, e forse più. In tal caso, ovviamente, molta carne va sprecata.

— Così, in media, una squadra di caccia torna a Khusz con il bottino di una ventina di cercatori, no?

— Più o meno.

— Quindi, se in media un cercatore porta, diciamo, cinquecento zecchini, una squadra di caccia torna con un bottino che vale circa diecimila zecchini.

— Non lasciarti entusiasmare dai calcoli — lo ammonì Anacho seccamente. — I Dirdir non sono generosi.

— Credo che il plastico sia una riproduzione fedele della zona, non è

vero?

— Sì, entro certi limiti. Ma perché me lo chiedi?

— Domani voglio esaminare i percorsi delle squadre di caccia, da e per Khusz. Se i Dirdir vanno nel Karabas per dare la caccia agli uomini, non dovrebbero protestare qualora gli uomini dessero la caccia a loro.

— Ma chi può mai pensare di dare la caccia ai Fulgidi? — domandò

sbalordito Anacho.

— Nessuno ci si è mai provato?

— Mai!

— In questo caso, avremo il vantaggio della sorpresa.

— Oh, puoi esserne certo. Ma dovrai rinunciare a me. Io non voglio entrarci.

Traz rise, e Anacho si voltò inviperito. — Cos'hai da ridere?

— Mi diverte la tua paura.

— Se conoscessi i Dirdir come li conosco io, anche tu avresti paura.

— Sono vivi. Ammazzali e moriranno.

— Sono duri a morire. Quando vanno a caccia, bloccano una parte del loro cervello e si servono di quella che chiamano "Antica Condizione". Nessun uomo può opporsi a un cacciatore dirdir. L'idea di Reith è

pazzesca.

— Domani studieremo ancora il plastico — disse Reith — e poi decideremo il da farsi.

Tre giorni dopo, all'alba, Reith, Traz e Anacho lasciarono Maust. Passarono dalla Porta Scintillante, si avviarono nelle Propaggini, verso le Colline del Richiamo, lontane quindici chilometri, che si stagliavano nere contro il cielo che andava sfumando dal bruno al violetto. Davanti e dietro ai tre amici, una decina di altri individui correvano piegati in due. Alcuni erano carichi di attrezzi da scavo e per la ricerca dei noduli, di abiti, stivali, tende mimetizzanti. Altri avevano solo una sacca, un coltello e una piccola scorta di viveri.

Carina 4269 dissipò le tenebre, e alcuni cercatori, strisciando sotto i cespugli più folti, si nascosero sotto i teli mimetizzanti, disponendosi ad aspettare il tramonto prima di riprendere le ricerche. Altri invece continuarono a procedere con noncuranza, ansiosi di raggiungere la Striscia Sassosa, disposti a correre il rischio di essere presi. Stimolati dalle testimonianze del pericolo, rappresentate da ceneri, da ossa bruciacchiate e da lembi di pelle, Reith, Traz e Anacho accelerarono il passo. Un po'

camminando, un po' correndo, raggiunsero senza spiacevoli incidenti il rifugio della Striscia Sassosa dove i Dirdir non osavano spingersi. Deposti i sacchi, si sdraiarono a riposare, e Reith esaminò i dintorni con lo scandaglioscopio. Su un'altura verso est scorse una dozzina di cercatori che si muovevano furtivi e, poco più lontano, una banda di Dirdir dalle antenne fiammeggianti. I Dirdir rimasero immobili per dieci minuti, poi scomparvero dietro un'anfrattuosita del terreno. Riapparvero poco dopo, procedendo a lunghi balzi felini in direzione delle Propaggini. Nel pomeriggio, non essendoci Dirdir in vista, i tre decisero di avventurarsi fuori dalla Striscia Sassosa. Erano soli: non si vedeva intorno anima viva e non si sentivano rumori.

Il tramonto li colse mentre stavano scavando in un valloncello sovrastato da una parete a picco. Fecero in tempo a risalire, prima che Carina 4269

scomparisse oltre l'orizzonte. Verso sud, il terreno si stendeva in serie di lunghe e basse ondulazioni, fino al Pianoro: era un terreno ricco di noduli, ma estremamente pericoloso per la vicinanza di Khusz che si trovava quindici chilometri più avanti, a sud.

Al crepuscolo calava sul Karabas un'atmosfera strana, in cui la malinconia si

mescolava all'orrore. Da ogni parte si accesero i fuochi dei bivacchi dirdir. La loro vista, con quel che sottintendeva, aumentava l'orrore e la malinconia. Reith si stupiva che gli uomini, attratti dal miraggio della ricchezza, affrontassero così numerosi un soggiorno in quella terra d'incubo. Poco dopo, un fuoco si accese non molto lontano, e i tre si affrettarono ad acquattarsi nell'ombra. Le sagome pallide dei Dirdir si distinguevano nitidamente anche a occhio nudo. Reith li esaminò a lungo con lo scandaglioscopio: andavano avanti e indietro con quella loro andatura animalesca, e le antenne fulgide parevano lunghi filamenti fosforescenti che li avvolgevano tutti. Se parlavano, lo facevano a voce troppo bassa perché si potesse capire cosa dicevano.

— Ricorrono alla "Condizione Antica" del loro cervello — sussurrò

Anacho. — In questo momento sono delle vere e proprie belve feroci, come lo erano milioni di anni fa, sulle pianure di Sibol.

— Ma perché continuano ad andare avanti e indietro?

— È una loro abitudine: così facendo si prepararono alla "frenesia famelica".

Reith tornò a guardare il gruppo dei cacciatori dirdir intorno al fuoco. Nell'ombra, a terra, scorse due forme indistinte: evidentemente si trattava di cacciatori catturati.

— Sono vivi! — mormorò sorpreso.

— I Dirdir non amano portare pesi — spiegò Anacho. — Fanno correre a salti e balzi la preda insieme a loro, finché non decidono di fermarsi. Se la preda sviene per la stanchezza, la pungono col "fuoco nervoso", dopo di che corre con maggiore agilità.

Reith ripose con cura nella sacca il suo scandaglioscopio.

— Adesso li vedi nella "Condizione Antica", simili a bestie selvagge —

disse Anacho — e sono magnifici in questa esibizione della loro natura primitiva. Ma vi sono occasioni in cui esprimono in altro modo la loro

magnificenza. Gli uomini non sono in grado di capirli e giudicarli. Devono limitarsi ad ammirarli con reverenza.

— E i Sub-Dirdir di ceto elevato?

— Gli Immacolati? Cosa vuoi sapere di loro?

— Imitano i Dirdir nella caccia?

Anacho guardò la distesa della zona, immersa nel buio. A est, una lieve luminosità rosea indicava l'imminente comparsa della luna Az. — Sì, anche gli Immacolati vanno a caccia. Naturalmente non possono competere coi Dirdir e non godono del privilegio di cacciare nella zona. —

Guardò verso il fuoco. — Domattina il vento soffierà da qui verso di loro, ma noi ci allontaneremo durante la notte.

Az, ancora bassa nel cielo, gettava la sua luce rosa sul paesaggio, e quel colore ricordava a Reith il sangue annacquato. I tre amici si rimisero in marcia, dirigendosi prima verso est, poi verso sud, avanzando faticosamente sulle rocce del vecchio Tschai e lasciandosi alle spalle i fuochi dirdir. Scesero per un certo tratto verso il Pianoro e si fermarono a dormire per qualche ora, d'un sonno leggero e agitato, prima di proseguire la marcia verso le Colline del Richiamo. Az stava per tramontare, a ovest, mentre Braz splendeva a est. La notte era limpida, e ogni oggetto aveva due ombre, una rosa e una azzurra.

Traz apriva la marcia, aguzzando gli occhi e tendendo le orecchie a ogni passo. Due ore prima dell'alba si fermò e fece segno ai suoi compagni di fare altrettanto. — Qualcuno è accampato più avanti... — sussurrò. —

Sento dei rumori.

Rimasero in ascolto, ma non udirono nulla. Traz deviò ad angolo retto seguendo una nuova pista, su per un declivio e poi giù, attraverso un boschetto di cespugli piumosi. Dopo essersi fermato ancora una volta ad ascoltare, fece segno ai compagni di nascondersi. Stando acquattati fra i cespugli, scorsero sul crinale della più vicina altura due forme chiare che, dopo essere rimaste immobili e in silenzio per qualche minuto, scomparvero

improvvisamente.

— Sapevano che eravamo vicini? — chiese a bassa voce Reith.

— Non credo — rispose Traz. — Però dovevano aver sentito il nostro odore.

Az era tramontata e, poco dopo, tramontò anche Braz. L'alba colorò il cielo. I tre avanzarono cautamente nel crepuscolo color prugna, finché non trovarono rifugio in un ciuffo di torquil.

All'alba, in mezzo a un groviglio di sterpi e di nere foglie accartocciate, Traz trovò un nodulo grosso quanto due pugni. Quando lo staccarono dallo stelo e lo tolsero dall'involucro, centinaia di zecchini ne uscirono, simili a vividi punti di luce scarlatta.

— Bellissimo! — esclamò Anacho. — Sufficiente a eccitare l'avidità. Ancora pochi ritrovamenti come questo, e potremo abbandonare il folle progetto di Adam Reith.

Cercarono ancora, senza tuttavia trovare altri zecchini. Il sole, ormai alto, illuminava il Pianoro Meridionale, la savana che si allungava a est e a ovest, perdendosi in lontananza nella bruma. Reith esaminò la mappa che aveva portato con sé, confrontando la montagna che aveva alle spalle col rilievo disegnato sulla carta.

— Noi ci troviamo qui — disse, puntando il dito. — I Dirdir che tornano a Khusz passano più in là, a ovest del Bosco del Confine, dove andremo noi.

— E ci resteremo per sempre — concluse Anacho, in tono pessimistico.

— Per me, morire uccidendo i Dirdir o in un altro modo è la stessa cosa

— dichiarò Traz.

— Non si muore uccidendo i Dirdir — corresse Anacho. — Loro non lo permettono. Se qualcuno tentasse di farlo, lo pungerebbero col "fuoco nervoso".

— Comunque, noi cercheremo di fare del nostro meglio — tagliò corto Reith,

estraendo lo scandaglioscopio. Su un lontano crinale scorse tre squadre di cacciatori dirdir che esaminavano i paraggi alla ricerca di una preda. Reith pensò che era davvero sorprendente che qualche cercatore riuscisse a tornare sano e salvo a Maust.

La giornata trascorse lenta. Traz e Anacho si dedicarono alla ricerca di noduli, ma senza successo. Verso metà pomeriggio, una squadra di cacciatori passò su un'altura, a meno di un chilometro. Davanti ai Dirdir c'era un uomo che procedeva a balzi come un cervo, con le gambe rigide e tese. Dietro di lui, a una cinquantina di metri di distanza, venivano tre Dirdir che correvano senza dare segni di stanchezza. Il fuggitivo, ormai allo stremo delle forze, si fermò appoggiandosi a un masso, deciso a vendere cara la pelle. Era madido di sudore e ansimava. I Dirdir lo raggiunsero in un baleno e lo sopraffecero. Rimasero chini su di lui, poi si rialzarono. — "Fuoco nervoso" — sussurrò Anacho. — Deve averli infastiditi in qualche modo. Forse aveva un'arma a energia. I Dirdir si rimisero in marcia. Il prigioniero, dopo una serie di sforzi grotteschi, riuscì ad alzarsi e partì di corsa verso le colline. I Dirdir si fermarono, voltandosi a guardarlo. L'uomo si fermò all'improvviso, con uno straziante grido d'angoscia. Fece dietrofront e seguì i Dirdir che partirono a balzi gioiosi, come belve soddisfatte. Il prigioniero li seguiva barcollando. Il gruppo scomparve poco dopo, a nord.

— Hai sempre intenzione di attuare il tuo piano? — domandò Anacho a Reith.

— Ora capisco perché nessuno ha tentato di attuarlo prima — rispose Reith, che in quel momento avrebbe voluto trovarsi nell'altro emisfero del pianeta.

Una sera calma e piena di dolce malinconia pose termine al lungo pomeriggio. Non appena si accesero i fuochi sui versanti delle colline, i tre uscirono allo scoperto, incamminandosi verso nord.

A mezzanotte raggiunsero il Bosco del Confine: Traz, asserendo che vi si nascondessero gli smur, grossi rettili pericolosi, era riluttante ad addentrarsi nel folto. Reith non stette a discutere e accettò di fermarsi sul limitare della foresta.

Quando cominciò ad albeggiare, i tre esplorarono cautamente i dintorni, ma

non trovarono niente di più pericoloso di qualche grossa lucertola. Dal margine occidentale del bosco era nettamente visibile Khusz, lontana cinque chilometri, sia entrando sia uscendo dalla zona, i Dirdir costeggiavano la foresta.

Nel pomeriggio, dopo aver esaminato bene tutte le possibilità che offriva la boscaglia, i tre si misero al lavoro. Traz scavava, e gli altri due fabbricavano una grande rete con sterpi, tronchi, rami e la corda che avevano negli zaini.

La sera del giorno successivo, i preparativi erano terminati. Esaminando quello che avevano fatto, Reith si sentì alternativamente invadere dalla speranza e dalla disperazione. I Dirdir avrebbero reagito secondo le sue previsioni? Anacho condivideva il suo stato d'animo, anche se parlava soprattutto di "fuoco nervoso" e faceva mostra di un profondo pessimismo. Le ore del tardo mattino e del primo pomeriggio, quando cioè i cacciatori tornavano alla base, erano le migliori. Prima e dopo, i Dirdir passavano di lì solo per spostarsi durante la caccia, e i tre volevano evitare di attirare la loro attenzione.

Trascorse la notte e sorse quello che, in un modo o nell'altro, sarebbe stato il giorno decisivo. Per un po' parve che volesse piovere, ma verso metà mattina le nuvole si spostarono verso sud e, nell'aria insolitamente limpida, la luce di Carina 4269 pareva un antico smalto. Reith andava su e giù lungo il margine del bosco, esaminando le zone circostanti con lo scandaglioscopio. Finalmente, verso nord, comparvero quattro Dirdir che avanzavano a lunghi balzi sulla pista che conduceva a Khusz. — Eccoli che vengono — mormorò Reith. — Ci siamo. I Dirdir continuavano a correre, mandando a tratti urli di gioia: la caccia era stata buona... D'un tratto videro un uomo-bestia sul limitare della foresta. Come mai quel pazzo si era avvicinato tanto a Khusz?... I Dirdir si precipitarono a rincorrerlo.

Vedendoli, l'uomo-bestia si diede alla fuga, come avrebbe fatto chiunque altro, ben sapendo qual era il destino che lo aspettava. Incespicò, si fermò

e si nascose dietro un albero. Mandando il loro orribile grido di caccia, i Dirdir si avventarono su di lui... ma il terreno mancò improvvisamente sotto i piedi del primo, che scomparve. Gli altri tre si fermarono di botto, stupiti. Un rumore, uno scricchiolio, uno schianto, e su di loro ricadde un groviglio di

rami, seppellendoli. Ed ecco avvicinarsi alcuni uomini, con un'inesplicabile espressione di trionfo. Un'imboscata, un complotto!

Frementi di rabbia, i Dirdir cercarono invano di liberarsi, di vendicarsi di quegli uomini malvagi e sfrontati...

I Dirdir vennero uccisi a coltellate e a colpi di zappa. La rete fu sollevata, i corpi perquisiti e gli zecchini sequestrati. E la trappola fu riparata.

Un secondo gruppo sopraggiunse dal nord: questa volta si trattava di tre bellissime creature, con le lunghe antenne simili a filamenti incandescenti. Portavano sul capo un casco rilucente.

— Sono Eccellenze da Cento Trofei — mormorò con reverenza Anacho.

— Tanto meglio — rispose Reith che, rivolto a Traz, gli ordinò: —

Attira qui le Eccellenze.

Traz ripeté la pantomima della prima volta, facendosi vedere, fingendo una gran paura e ritraendosi infine dietro un albero. Le Eccellenze lo seguirono senza troppa fretta: dovevano aver già fatto un'ottima caccia. Notarono subito che un tratto di foresta ai margini del bosco era tutto calpestato, forse dai cacciatori... Strano che la selvaggina, invece di continuare a fuggire in preda al panico, si fosse nascosta maldestramente dietro un albero. Fantastico! E ora agitava perfino un grosso coltello... Possibile che osasse sfidarle? Le Eccellenze si gettarono infuriate sul giovane, ma, improvvisamente, la terra cedette sotto i piedi mentre la foresta precipitava su di loro in un indescrivibile caos. E come se non bastasse, arrivarono dei sottouomini armati di coltelli e vanghe, che osarono avventarsi su di loro. Rabbia, tentativi frenetici di liberarsi, grida, sibili... E poi, silenzio.

Quattro furono gli eccidi di Dirdir consumati quel giorno, quattro quelli del giorno successivo e cinque quelli del terzo. Ormai l'operazione era divenuta una cosa di ordinaria amministrazione. Di mattina Reith e i suoi compagni seppellivano i cadaveri e riparavano le trappole. Non provavano più alcuna paura o apprensione: era come se andassero a pesca... solo il ricordo del trattamento riservato dai Dirdir alle loro prede rinfocolava l'ardore di Reith.

Decisero di porre termine alle operazioni, non perché fossero stanchi o perché il profitto fosse scarso (ogni squadra aveva con sé, in media, un bottino di ventimila zecchini), ma perché il carico era tale che, dopo aver scartato gli zecchini di minor valore, riuscivano a malapena a portarlo. Inoltre, Anacho cominciava a dare segni di nervosismo. — Prima o poi si accorgeranno che le squadre non tornano, e manderanno qualcuno alla loro ricerca. Allora come potremo fuggire?

— Sta arrivando un'altra squadra — disse in quel momento Traz. —

Ancora questa, e poi basta.

— Ma perché? Ormai abbiamo tanti zecchini che non riusciremo a portarne altri.

— Possiamo scartare anche qualche sardonice e smeraldo e limitarci a conservare solo i rossi e i purpurei.

Anacho guardò Reith, che alzò le spalle. — Ancora una e poi basta. Traz uscì sul limitare della foresta ed eseguì la pantomima, nella quale era ormai diventato maestro, ma i Dirdir non reagirono come al solito. Non lo avevano visto? Avanzarono senza accelerare il passo e osservandoli dal suo nascondiglio, Reith si chiese se si comportavano così perché erano sazi o perché si erano insospettiti.

I Dirdir si fermarono per esaminare la pista battuta che si addentrava nella foresta, poi si avvicinarono lentamente, in fila indiana. Traz, che si trovava un centinaio di metri più avanti rispetto agli altri due, decise di aizzare i Dirdir. Uscì allo scoperto, caricò la catapulta e colpì al petto il primo dei quattro. Il Dirdir fece un grande balzo e partì

indignato alla carica, mentre le antenne incandescenti gli si agitavano intorno. Traz batté in ritirata, sogghignando, per mettersi in posizione strategica. Il Dirdir colpito avanzò ancora e cadde nella trappola urlando di rabbia e di dolore. Gli altri si fermarono di colpo, poi ripresero ad avanzare con cautela. Reith lasciò cadere la rete e ne catturò due, ma l'ultimo riuscì

a sfuggirgli. Reith uscì allo scoperto e gridò ad Anacho e a Traz: —

Ammazzate quelli nella rete. — Poi si avventò sul superstite che, a nessun costo, doveva tornare vivo a Khusz.

Ma il Dirdir non aveva nessuna intenzione di fuggire: si avventò su Reith come un leopardo cercando di lacerarlo con gli artigli. Traz sopraggiunse in aiuto dell'amico, brandendo la vanga, e si gettò alle spalle del Dirdir. Ma questi roteò su se stesso e, con un'artigliata, ferì

profondamente Traz a una gamba. Incurante della ferita, il ragazzo gli troncò di netto il braccio con la vanga, poi lo colpì alla testa. Il Dirdir cadde morto. Ansimanti, sudati, imprecando e tremando, i tre diedero il colpo di grazia ai Dirdir caduti in trappola, poi si rialzarono sospirando di sollievo: tutto era finito per il meglio, ma dalla gamba di Traz continuava a sgorgare sangue. Reith strinse un laccio sopra la ferita, poi la disinfettò, ne unì i lembi e vi applicò uno strato di epidermide artificiale, servendosi del materiale di pronto soccorso che aveva portato con sé dalla Terra. Sciolse infine il laccio e porse una pillola a Traz, che non aveva mandato nemmeno il più piccolo lamento. — Prendi questa. Riesci a reggerti?

Traz si rialzò a fatica.

— Puoi camminare?

— Non molto bene.

— È meglio che tu ti muova, per evitare che la gamba si irrigidisca. Reith e Anacho perquisirono i cadaveri e ne ricavarono un ricchissimo bottino: un nodulo purpureo, due scarlatti, uno blu, due verde-chiaro, tre celesti. — Siamo ricchi — esclamò Reith, che si sentiva girare la testa per la stanchezza e per la vista di tutti quegli zecchini. — Ma se non troviamo il modo di portarli a Maust, non ci serviranno a niente. Si voltò a guardare Traz, che zoppicava penosamente. — È impossibile portarli tutti — dichiarò.

Fecero rotolare i cadaveri dei Dirdir nella fossa, vi gettarono sopra i resti della rete, dopo averla distrutta per recuperare la corda, e finirono di riempire e livellare la fossa. Quindi divisero gli zecchini, facendone due mucchi grossi e uno piccolo. Restava ancora una fortuna in zecchini di minor valore, che nascosero fra le radici di un enorme troquil, dopo averli raccolti in un grosso

fagotto.

Mancavano due ore al tramonto. I tre raccolsero il bottino e si incamminarono lungo il margine orientale della foresta, senza affrettarsi troppo, perché Traz camminava adagio. Avevano anche pensato di accamparsi finché la ferita non si fosse rimarginata, ma Traz non aveva voluto saperne. — Posso farcela. Basta non correre.

— Tanto, correre non servirebbe a niente — disse Reith.

— Però se ci prendono correremo, eccome, col "fuoco nervoso" —

aggiunse Anacho.

La luce del pomeriggio s'incupì, assumendo un color oro, e quando Carina 4269 scomparve all'orizzonte, un crepuscolo color seppia si stese sulla zona. Sulle colline cominciavano a brillare i fuochi. I tre s'avviarono, e il penoso viaggio ebbe inizio attraverso il Pianoro, da un ciuffo di vegetazione all'altro. Finalmente arrivarono alle prime alture e cominciarono le salite e le discese.

L'alba li trovò in fondo a un valloncello, dove cercarono di nascondersi alla meglio sotto alcuni cespugli secchi.

Passarono le ore. Mentre Traz stava disteso con gli occhi aperti a guardare il cielo, gli altri due cercarono di dormire un po'. L'immobilità

forzata aveva irrigidito la gamba ferita del ragazzo. Verso mezzogiorno, un gruppo di quattro splendidi Dirdir, con un casco rilucente, attraversò il valloncello. Si fermarono un po', probabilmente perché sentivano la vicinanza della preda, ma qualcos'altro attrasse la loro attenzione e si rimisero in marcia dirigendosi a nord.

Il sole declinò, illuminando il versante orientale del dirupo. — Guardate là — disse Anacho, e scoppiò inopinatamente a ridere. A una ventina di metri da loro la terra si era spaccata mettendo in luce la corteccia grinzosa di un nodulo maturo. — Sono per lo meno scarlatti, se non purpurei. Reith allargò le braccia con aria rassegnata. — Non possiamo portare altro — disse. — Siamo già fin troppo carichi.

— Sottovaluti la rapacità e l'avidità dei Sivish — protestò Anacho. —

Per raggiungere il tuo scopo, ti occorreranno somme enormi. — Andò a scavare il nodulo. — Purpureo — dichiarò a cose fatte. — Non possiamo lasciarlo qui.

— Bene, dammelo, lo porterò io — disse Reith.

— No — intervenne Traz. — Posso portarlo io. Voi due siete anche troppo carichi.

— Allora lo divideremo in tre parti uguali — decise Reith. Finalmente cadde la notte, e i tre si caricarono i fagotti in spalla e si rimisero in cammino. Traz procedeva a fatica e, sebbene non si lamentasse mai, si capiva che soffriva molto. Man mano che andavano avvicinandosi alla Porta Scintillante, la zona pareva sempre più orribile e tetra. All'alba, erano arrivati ai piedi delle colline, e la Porta distava ancora quindici chilometri. Mentre riposavano all'ombra, in un angusto crepaccio, Reith esaminò i dintorni con lo scandaglioscopio. Le Propaggini parevano tranquille e deserte. In lontananza, verso nord-est, una dozzina di cercatori stava arrancando nella speranza di raggiungere la Porta prima che il sole fosse alto. Una squadra di cacciatori, già all'erta, si teneva pronta a piombare sulla preda. Reith abbandonò la speranza di poter arrivare alla Porta prima di sera, e i tre passarono un'altra tetra giornata al riparo di un macigno, nascosti sotto un telo mimetizzato.

Verso mezzogiorno sentirono passare un aereo. — Stanno cercando le squadre che non sono tornate — mormorò atterrito Anacho. —

Sicuramente ci sarà *tsau'gsh*... Corriamo un gravissimo pericolo.

— A mezzanotte saremo in salvo — tentò di rassicurarlo Reith.

— Può darsi che non arriveremo a mezzanotte, se, com'è probabile, i Dirdir decideranno di sbarrare le Propaggini.

— L'unica cosa certa è che non possiamo muoverci finché è giorno, se non vogliamo essere catturati subito.

Nel pomeriggio, un altro aereo sorvolò le Propaggini, e Anacho sibilò tra i denti: — Siamo in trappola. — Ma l'aereo si allontanò e scomparve dietro le colline.

Reith esaminò a fondo i paraggi con lo scandaglioscopio. Non c'erano cacciatori, ma restavano da percorrere quindici chilometri, il che significava almeno due ore di marcia, con Traz in quelle condizioni. Mancava ancora un poco al tramonto.

— E se tentassimo di incamminarci? — propose Reith.

— Andate avanti voi due — rispose Traz, guardandosi la gamba con una smorfia. — Io vi seguirò dopo il tramonto.

— Sarà troppo tardi — disse Anacho. — È già tardi adesso. Reith esaminò ancora una volta i dintorni. — O andiamo tutti, o non ci muoviamo — disse.

Si avviarono attraverso la zona bassa e deserta, sentendosi indifesi e vulnerabili. Se qualche cacciatore avesse guardato dalla cima di un'altura, li avrebbe subito visti.

Avanzarono così per una mezz'ora, tenendosi chini, come tutti i cercatori quando procedevano allo scoperto. Di tanto in tanto, Reith si fermava a tirar fuori lo scandaglioscopio per accertarsi che non ci fossero Dirdir nelle vicinanze. I chilometri si succedevano ai chilometri senza che accadesse nulla, e la speranza cominciava ad avere la meglio sul timore. Traz era terreo per il dolore e la stanchezza, ma non cedeva. Reith era sicuro che solo la forza dei nervi lo sosteneva.

Ma d'un tratto il ragazzo si fermò esclamando: — Ci stanno osservando!

Reith si guardò intorno, ma non riuscì a scorgere niente di sospetto. Tuttavia seguì senza protestare Traz che si stava allontanando di corsa, seguito da Anacho. Poco dopo gli parve di scorgere una specie di bagliore metallico. Dirdir? Reith si fermò un attimo a riprendere fiato. Erano a soli otto chilometri dalla Porta, e gli pareva impossibile che i Dirdir, contrariamente alle loro abitudini, si fossero spinti così avanti nelle Propaggini, a cacciare.

Ma quando si fermò la seconda volta a riprendere fiato e si voltò, non ebbe più dubbi: quattro esseri dalle creste splendenti scendevano a grandi balzi dalle colline, ed era impossibile fraintendere il loro scopo. Traz correva a bocca aperta, aveva gli occhi stralunati e i tendini del collo tesi. Era evidente che non ce la faceva più. Anacho si voltò un attimo a guardare gli inseguitori. — Forse riusciamo a farcela. I tre amici continuarono a correre, col cuore in gola e i polmoni in fiamme. La faccia di Traz pareva quella di un morto. Anacho, senza fermarsi, prese il fardello del ragazzo.

La Porta Scintillante, paradiso di salvezza, era ormai in vista. Dietro, stavano arrivando a grandi balzi i cacciatori.

Mancava poco più di un chilometro alla Porta, quando Traz cominciò a barcollare.

— Onmale! — gridò Reith, nominando l'emblema che il ragazzo aveva portato quando comandava la sua tribù di Nomadi.

L'effetto fu sorprendente. Traz parve addirittura diventare più alto e robusto. Si fermò e si voltò a guardare gli inseguitori, fiero e sicuro di sé... In una parola, la personificazione dell'Onmale. E l'Onmale era troppo orgoglioso per scappare.

— Corri! — gli gridò Reith, in preda al panico. — Se dobbiamo combattere, cerchiamo almeno di farlo in condizioni favorevoli. Traz-Onmale si caricò dei fardelli dei compagni e partì velocissimo verso la Porta. La raggiunse per primo e si fermò, con la spada in una mano e la catapulta nell'altra. Anacho valicò il portale poco dopo, e infine arrivò Reith, che non aveva più di cinquanta metri di vantaggio sul primo dei Dirdir inseguitori. Traz sfidò i Dirdir, agitando la spada e gridando eccitato. I Dirdir si fermarono, furibondi: le antenne incandescenti si agitavano e si contorcevano. Poi, rassegnati, i cacciatori fecero dietrofront e si allontanarono.

Anacho ansimava, appoggiato al portale, Reith non aveva più fiato e Traz aveva la faccia simile a una maschera grigia. A un tratto barcollò, si piegò sulle ginocchia e cadde, rimanendo a terra immobile. Reith chiamò a raccolta tutte le poche forze che gli restavano e si avvicinò al giovane. Lo stese supino e gli praticò la respirazione artificiale. Finalmente Traz mandò un lungo

gemito e riprese a respirare in modo normale.

I mendicanti, che di solito si affollavano nei pressi della Porta e che se l'erano data a gambe vedendo avvicinarsi i Dirdir, stavano tornando alla spicciolata. Fra gli altri c'era un giovanotto con una lunga tunica marrone che, vedendo Reith e Anacho sollevare Traz per trasportarlo a braccia, si avvicinò dicendo: — Non sono un mendicante, e vi prego di permettermi di aiutarvi. Sono Issam il Thang e rappresento la Locanda della Buona Speranza, dove troverete riposo e ristoro. La spesa è inferiore a quella dell'Alawan.

— Bene — disse Reith, esausto — accompagnaci alla Locanda della Buona Speranza.

Il giovane fece per raccogliere i fagotti, ma Anacho glielo impedì, fulminandolo con un'occhiata. — Lascia stare. Ci pensiamo noi, non è roba che t'interessi.

— Da questa parte, prego — disse Issam, avviandosi.

I due lo seguirono sorreggendo Traz, che trascinava la gamba ferita.

— Ho la testa confusa — balbettò. — Mi ricordo che stavamo attraversando le Propaggini e che qualcuno mi ha gridato nelle orecchie...

— Ero io — disse Reith.

— ... e poi ricordo che stavo davanti alla porta, e mi pareva di vedere una folla di guerrieri che mi incitavano: non so, forse era un sogno. — Gli mancò la voce e non aggiunse altro.

7

La Locanda della Buona Speranza, che si trovava in fondo a un vicolo, era un edificio scuro, annerito dagli anni, e che non doveva fare molti affari, a giudicare almeno dalla sala comune, silenziosa e deserta. Issam, che, come si scoprì, ne era il proprietario, si prodigò con gli ospiti, ordinando acqua, lampade e biancheria per "l'appartamento grande". Gli ordini vennero eseguiti da un servitore arcigno che aveva due enormi mani rosse e una foltissima

capigliatura, anch'essa rossa. I tre amici salirono una scala a chiocciola per recarsi nell'appartamento che comprendeva un salotto, un bagno e alcune alcove irregolari, in cui erano sistemati dei letti che emanavano odore di rancido. Il servitore sistemò le lampade, portò alcune caraffe di vino e se ne andò. Anacho esaminò i tappi di piombo e cera, e mise da parte le caraffe. — È troppo rischioso. Potrebbero contenere una droga o del veleno. Quando chi ha bevuto si sveglia, ammesso che si svegli, i suoi zecchini sono scomparsi. Non mi sento tranquillo. Sarebbe stato meglio tornare all'Alawan.

— Potremo farlo domani — rispose Reith lasciandosi cadere esausto su una sedia.

— Domani dovremo lasciare Maust — disse Anacho. — Se non siamo sorvegliati, lo saremo ben presto.

Uscì, per tornare poco dopo con pane, carne e vino.

Dopo che ebbero mangiato e bevuto, Anacho si preoccupò di controllare serrature e chiavistelli. — Non si sa mai cosa può succedere, in queste vecchie baracche. Una coltellata nel buio, e chi se la gode è Issam. Dopo aver controllato ancora una volta le serrature, i tre si disposero a dormire. Anacho, dichiarando di avere il sonno leggerissimo, sistemò gli zecchini fra sé e il muro. Spensero la luce, lasciando accesa solo una fioca e vacillante lampadina da notte. Poco dopo, Anacho scivolò senza far rumore vicino al letto di Reith. — Temo che ci siano degli spioncini e dei condotti di ascolto — sussurrò. — Tieni tu gli zecchini. Aspettiamo ancora un po' prima di dormire.

Reith dovette fare uno sforzo per non cedere al sonno: gli si chiudevano continuamente gli occhi. D'un tratto si appisolò senza accorgersene. Passò del tempo, e Reith fu svegliato da una gomitata di Anacho. Balzò

a sedere con aria colpevole. — Zitto — bisbigliò Anacho in un soffio. —

Guarda là.

Reith aguzzò gli occhi nel buio: un fruscio, un movimento nell'ombra, una luce improvvisa. Traz, con aria corrucciata e feroce, stava ritto con una

lanterna in mano.

I due uomini, chini sul letto dove avrebbe dovuto dormire Anacho, si voltarono di scatto alla luce improvvisa. Uno era Issam il Thang, l'altro il servitore che stava serrando le enormi mani nel punto in cui avrebbe dovuto trovarsi il collo di Anacho. Il servitore mandò un'esclamazione soffocata e si avventò sui tre, ma fu fermato da una freccia della balestra di Traz, che lo colpì in piena faccia. L'uomo cadde senza un grido. Issam cercò di svignarsela attraverso un'apertura nella parete, ma Reith lo fece cadere con uno sgambetto. Nonostante la corporatura esile, Issam era forte e agile come un serpente. Reith riuscì a girargli un braccio intorno al collo e lo tirò a forza in piedi senza badare ai suoi urli.

Anacho lanciò un cappio intorno al collo di Issam e si preparò a stringere il nodo. — No, no! — urlò Issam. — Sono solo un misero Thang! Non uccidetemi... vi aiuterò, lo giuro! Vi aiuterò a fuggire.

— Aspetta — disse Reith ad Anacho. Poi, rivolto a Issam, chiese: —

Perché dici che vuoi aiutarci a scappare? Siamo forse in pericolo?

— Sì.

— Racconta.

Intuendo che il pericolo immediato era passato, Issam ritrovò la naturale arroganza. — È un'informazione che vale molto. Cosa siete disposti a pagarmi?

Reith fece un cenno ad Anacho. — Stringi.

— No, no! — strillò Issam. — La mia vita in cambio delle vostre. Non siete contenti?

— Sì, ammesso che tu dica la verità.

— È la verità. Allontanatevi e sciogliete il cappio.

— Non prima che tu ti sia spiegato.

— Bene — commentò Issam, rassegnato. — Ho saputo in via confidenziale che i Dirdir sono furibondi. Qualcuno ha eliminato parecchie squadre di caccia, e il bottino, che dicono ammonti a duecentomila zecchini, è scomparso. Sono stati sguinzagliati dappertutto agenti speciali, e chiunque fornisca informazioni utili avrà ricche ricompense. Se voi, come sospetto, siete le persone ricercate, non lascerete mai vivi Maust, a meno che non vi aiuti.

— E come potresti aiutarci? — chiese Reith.

— Io posso e voglio salvarvi, ma a una condizione.

Reith guardò Anacho, che strinse il cappio. Issam, con gli occhi fuori dalle orbite, cercò disperatamente di allentare il nodo. Anacho allentò un po' la corda. — La mia vita in cambio della vostra — disse con voce gracchiante Issam.

— Allora non parlare più di ricompense o di condizioni, e soprattutto bada bene a non ingannarci.

— Mai, mai! — gracchiò Issam. — Vivrò o morirò con voi. La vostra vita è la mia. Dobbiamo partire subito. Domattina potrebbe essere troppo tardi.

— Subito? A piedi?

— Può darsi di no... Voi intanto preparatevi. Quei sacchi contengono veramente zecchini?

— Sì, e tutti purpurei — rispose con sadica soddisfazione Anacho. — Se ne vuoi altrettanti anche tu, va' nella zona e ammazza un po' di Dirdir. Issam rabbrividì. — Siete pronti? — Aspettò con impazienza, mentre i tre finivano i bagagli.

Nonostante le sue proteste, gli lasciarono il cappio al collo. — Lo facciamo per evitare che tu cambi idea — lo avvertì Anacho. La strada principale di Maust era piena di vita. Dalle taverne illuminate di rosso e di verde uscivano musiche languide, grida di avvinazzati, risa sguaiate, scoppi di improperi. Attraverso vicoli e vicoletti, Issam guidò i tre fino a una stalla a nord della

città, dove un inserviente venne finalmente ad aprire, dopo un ripetuto bussare. Dopo cinque minuti di contrattazioni, lo stalliere mise a loro disposizione quattro cavalli sellati. Dieci minuti dopo, mentre Az e Braz spuntavano contemporaneamente in cielo, Reith, Anacho e Traz, scortati da Issam, in groppa agli alti e veloci cavalli del Kachan, lasciavano Maust.

Cavalcarono per tutta la notte e, sul fare dell'alba, entrarono a Khorai. Il fuoco che saliva dai comignoli di ferro fluttuava verso nord, sul Primo Mare, che sembrava di pece, sullo sfondo color prugna del cielo. Attraversarono Khorai per raggiungere il porto, dove smontarono di sella. Issam, con un sorriso untuoso, s'inchinò a Reith e disse: — Sono lieto di aver raggiunto il mio scopo di portare in salvo i miei amici a Khorai.

— Sì, gli amici che qualche ora fa volevi strangolare.

— A Maust era diverso — balbettò Issam. — A Maust è permesso tutto.

— Per me puoi tornarci.

Issam tornò a inchinarsi. — Che Sagorio dalle nove teste possa distruggere i vostri nemici. E ora, addio! — Risalì in groppa a uno dei cavalli e, tirandosi dietro gli altri, s'allontanò verso sud. L'aereo era nello stesso punto in cui era stato lasciato. Mentre i tre amici salivano a bordo, il guardiano del porto li guardò con curiosità, ma non aprì bocca. L'aereo decollò nelle prime luci dell'alba seguendo la costa del Primo Mare. Cominciò così la prima parte del viaggio per Sivishe. 8

L'aereo volava verso ovest. A sud si stendeva il polveroso deserto, a nord il Primo Mare. Spiagge basse e fangose si alternavano a promontori di arenaria, in monotona successione uno dopo l'altro, fino a perdersi nella nebbia che offuscava l'orizzonte.

Traz dormì a lungo, sfinito com'era. Anacho, al contrario, sedeva ai comandi, imperturbabile e tranquillo come sempre, pareva che non conoscesse né la paura né l'incertezza. Reith, sebbene sfinito, non riusciva a staccare lo sguardo dallo schermo radar. Il comportamento troppo tranquillo di Anacho gli dava ai nervi. Guardandolo con gli occhi arrossati, gli disse seccamente: — Per essere un fuggiasco, mi sembri davvero un po'

troppo poco preoccupato. Ammiro la tua imperturbabilità.

— Quella che tu chiami imperturbabilità — rispose Anacho con un gesto di noncuranza — è fede. Fede pura, incrollabile. Vedi, sono diventato superstizioso. Ora ti spiego: siamo entrati nel Karabas, abbiamo ucciso dozzine di Dirdir e rubato i loro zecchini... E adesso, come potrei preoccuparmi troppo per l'eventualità che ci intercettino?

— La tua fede è più profonda della mia — borbottò Reith. — Io penso che tutto il dispositivo di avvistamento dirdir sia sguinzagliato alla nostra ricerca.

— Ma i Dirdir non agiscono in questo modo! — rispose Anacho, ridendo. — Tu proietti il tuo modo di pensare nelle loro menti. Ricordati che la loro non è una società organizzata. Non attribuire ai Dirdir concetti e sentimenti umani. Il Dirdir esiste solo come individuo a sé stante, si sente responsabile solo di fronte al suo amor proprio personale. E se collabora con i suoi amici, lo fa unicamente quando ci trova un tornaconto. Reith scosse la testa con aria scettica e tornò a fissare lo schermo radar.

— È impossibile che le cose stiano come dici tu — obiettò. — Se così

fosse, la loro società si sfalderebbe, non potrebbero mai attuare progetti collettivi a lunga scadenza.

— Perché no? I Dirdir sono molto simili tra loro ed esistono istinti razziali che spingono tutti verso lo stesso scopo. I sottouomini danno a modo loro a questi impulsi il nome di "tradizioni", "supremazia di casta",

"volontà di raggiungere uno scopo". Questi, come dicevo, nei Dirdir sono istinti innati, per cui l'individuo resta legato alle abitudini della razza. Quando uno di loro ha bisogno di aiuto, gli basta esclamare *hs'ai hs'ai* e subito viene soccorso. Quando un Dirdir subisce un torto, dice *dr'ssa dr'ssa dr'ssa,* e il suo caso viene discusso. Se il giudizio che ne segue non è

di suo gradimento, il Dirdir può sfidare l'arbitro, che di solito è

un'Eccellenza. E, nel caso che lo batta, si considera vendicato. Ma nella maggior parte dei casi è battuto, e allora gli vengono strappate le antenne

fulgenti, così diventa un paria... Per questo le richieste di arbitrato sono rarissime.

— Da quanto mi dici, si deduce che la loro è una società molto conservatrice.

— Infatti è così, almeno fino a quando non sentono il bisogno di un cambiamento. In questo caso i Dirdir applicano a se stessi il principio della

"volontà di raggiungere uno scopo". Il Dirdir ha un cervello capace di idee creative, è duttile e pronto, non spreca energia nelle cose inutili. La sessualità multipla e i "segreti" costituiscono ovviamente una distrazione ma, come la caccia, sono una fonte di passioni violente superiori alla comprensione umana.

— A parte questo, mi sai spiegare perché dovrebbero rinunciare così

facilmente a inseguirci?

— Ma non ti sembra chiaro? Come potrebbero mai i Dirdir supporre che stiamo andando proprio a Sivishe? Non c'è niente che colleghi gli uomini ricercati a Smargash con gli uccisori dei Dirdir nel Karabas. Forse, col tempo, collegheranno le due cose se, per esempio, interrogheranno Issam il Thang. Ma fino a quel momento ignoreranno che siamo a bordo di un aereo. Quindi perché ti preoccupi tanto di tener d'occhio il radar?

— Spero che tu abbia ragione — si limitò a dire Reith.

— Vedremo. Intanto siamo vivi, abbiamo a disposizione un comodo aereo e portiamo con noi più di duecentomila zecchini. Guarda laggiù: quello è capo Brezza, più avanti c'è lo Shanizade. Adesso devieremo un poco, in modo da atterrare ad Haulk. Chi farà caso a un aereo in mezzo ad altre centinaia? A Sivishe ci mescoleremo tra la folla, e intanto i Dirdir continueranno a cercarci nello Zharken, o a Jalkh, o nella tundra degli Hunghus.

Volarono per altri quindici chilometri, e Reith continuava a pensare a quanto Anacho gli aveva detto a proposito della mentalità dirdir. — Se io o te fossimo in pericolo e gridassimo *dr'ssa dr'ssa dr'ssa,* che cosa succederebbe? — domandò all'amico.

— Questa è l'invocazione di arbitrato. Se hai bisogno di aiuto, devi gridare *hs'ai hs'ai hs'ai.*

— D'accordo... ma in questo caso credi che i Dirdir si sentirebbero obbligati ad aiutarmi?

— Sì, per la forza della tradizione. È un riflesso condizionato: è il tessuto connettivo che unisce tra loro le creature di una razza per altro verso selvaggia e individualista.

Due ore prima del tramonto, lo Schanizade fu sconvolto da una violenta tempesta. Carina 4269 venne nascosta da uno strato di nuvoloni neri, che invasero tutto il cielo. Sulla spiaggia sottostante, i marosi s'infrangevano in una nube di schiuma color della birra, arrivando a lambire la vegetazione che limitava la spiaggia verso l'entroterra. I rami degli alberi si piegavano al vento, rivelando il rovescio grigiastro delle foglie. L'aereo volava in un crepuscolo nebbioso ai piedi di un promontorio di basalto. I tre viaggiatori passarono la notte rannicchiati sui sedili dell'aereo, dormendo quel tanto che lo permetteva il fragore della bufera. L'alba spuntò limpida, con una strana luce che pareva riflessa attraverso una bottiglia di vetro marrone. A bordo non c'era né acqua né cibo, ma nei paraggi crescevano cespugli di bacche del pellegrino, e i tre amici si saziarono con quelle.

— Domani — disse Anacho, dopo la frugale colazione — arriveremo a Sivishe. La nostra vita cambierà ancora una volta. Non saremo più ladri ma benestanti o, almeno, così dovrà sembrare.

— D'accordo, e poi? — domandò Reith.

— Dobbiamo essere prudenti. Non possiamo andare allo spazioporto a fare acquisti come se niente fosse.

— Certo — disse Reith. — Su Tschai, tutto ciò che è normale diventa irragionevole.

— Non potremo fare nulla senza l'appoggio di una persona influente —

continuò Anacho. — Sarà nostra prima preoccupazione trovarne una.

— Dirdir o Sub-Dirdir?

— Sivishe è una città di sottouomini: i Dirdir e i Sub-Dirdir stanno a Hei. Comunque, vedrai.

9

Haulk aveva la configurazione di un'appendice contratta e storta del Kislovan, con l'Oceano Schanizade a ovest e il Golfo di Aizan a est. In fondo al golfo c'era Sivishe, con un grosso complesso industriale a nord. L'isola su cui sorgeva Sivishe era unita alla terraferma da un lungo ponte, all'altro capo del quale cominciava Hei, la città dirdir. Al centro di Hei, così imponente da dominare tutto il panorama, sorgeva un enorme

"scatolone" di vetro grigio, lungo otto chilometri, largo cinque e alto trecentocinquanta metri: era così grande da alterare tutto il panorama. Una foresta di guglie variavano di colore, dal centro alla periferia: andavano dal rosso al rosa, al grigio e infine al bianco. — Quelle torri — disse Anacho indicandole — sono case. In ciascuna di esse abita un "clan". Un giorno vi parlerò della vita di Hei, delle passeggiate, dei segreti dei sessi multipli, delle caste e dei clan. Ma guardate più avanti: là c'è lo spazioporto. Al centro dell'isola, Reith vide una zona circondata da officine, magazzini, depositi e rimesse. Al centro c'erano nove astronavi: sei grandi e tre piccole.

— Le astronavi sono tenute sotto stretta sorveglianza — disse Anacho, come se avesse letto nel pensiero di Reith. — I Dirdir sono molto più

precisi dei Wankh, più per istinto che per ragionamento. Infatti nessuno ha mai rubato un'astronave, che si sappia.

— E nessuno è mai andato a offrire duecentomila zecchini per un'astronave — osservò Reith. — Una somma simile ungerà più di una ruota.

— A che servono gli zecchini, nella Scatola di Vetro?

Reith non rispose, e Anacho atterrò nella zona pavimentata, vicino allo spazioporto.

— Adesso — dichiarò Anacho con calma — conosceremo il nostro destino.

— Cosa vuoi dire? — fece Reith, allarmato.

— Se ci hanno rintracciato e ci aspettano, ci arresteranno subito, e fra non molto tutto sarà finito per noi. Ma mi pare che tutto sia normale... Ricordatevi, comunque, che siamo a Sivishe, che io sono un Sub-Dirdir e che voi siete due sottouomini. Comportatevi in modo coerente. Reith si guardò intorno: tutto pareva normale.

I tre sbarcarono. Anacho rimase in disparte, mentre gli altri due si preoccupavano di scaricare i bagagli.

Si avvicinò un veicolo a energia, che prese a rimorchio il velivolo mediante piastre magnetiche. Il guidatore, un ibrido Sub-Dirdir, guardò

Anacho con una certa curiosità, ignorando invece Traz e Reith. — Quali sono gli ordini? — domandò.

— Deposito provvisorio e possibilità di recupero in qualunque momento

— disse Anacho.

— Che categoria?

— Speciale.

— Numero sessantaquattro. — L'uomo diede ad Anacho un disco di ottone. — Venti zecchini.

— Ecco venti zecchini, e cinque per te.

Il veicolo rimorchiò l'aereo fino al deposito, mentre Reith si avviava, seguito dagli altri due curvi sotto il peso dei bagagli. Infine tutti e tre salirono su un marciapiede mobile, che li portò fino a un largo viale denso di traffico.

— In primo luogo, dobbiamo trovare un alloggio — disse Anacho. —

Qui di fronte, se ben ricordo, c'è un discreto albergo.

All'albergo dell'Antico Regno, i tre furono condotti lungo un corridoio a piastrelle bianche e nere fino all'appartamento che dava su un cortile interno, dove stavano sedute alcune donne che guardavano le finestre in attesa di essere chiamate.

Due erano Sub-Dirdir: visi aguzzi dalla carnagione nivea, capelli grigi e radi, su una fronte altissima. Anacho rimase a osservarle a lungo, poi si staccò dalla finestra e disse ai suoi amici: — Sivishe è un porto di mare, e nessuno fa caso a un estraneo in più o in meno che arrivi o che parta. Quindi possiamo considerarci relativamente al sicuro. I Dirdir non si occupano di quello che succede a Sivishe se non in circostanze speciali, nel qual caso l'Amministratore va nella Scatola di Vetro. Per il resto, l'Amministratore ha pieni poteri in tutto e per tutto: decide le tasse, giudica, punisce, comanda la polizia, si appropria dei beni dei privati quando e come gli piace, perciò è l'uomo meno corruttibile di Sivishe. Se vogliamo aiuto e protezione, dobbiamo rivolgerci a qualcun altro. Domani comincerò a fare qualche indagine. Dovremo poi cercare una costruzione che abbia le dimensioni necessarie, che sia vicina allo spazioporto e, nello stesso tempo, che non dia nell'occhio. Anche per questo dovremo compiere qualche ricerca in modo discreto. Infine, e questa è la faccenda più

delicata, dovremo assumere personale tecnico specializzato per assemblare le parti, sintonizzare e mettere a punto il tutto. Se offriremo paghe alte, troveremo le persone adatte. Io mi presenterò come Sub-Dirdir Superiore, quale in realtà ero una volta, e farò capire che se qualcuno parla troppo sarà punito dai Dirdir. Tutto dovrebbe andare liscio, salvo complicazioni imprevedibili.

— In altre parole, se il destino ci è contrario — disse Reith. Anacho lo ignorò. — Un'altra raccomandazione. La città è un nido di intrighi. La gente viene qui solo allo scopo di guadagnare qualcosa, e quindi Sivishe è un calderone di imbrogli, truffe, estorsioni, gioco, vizi, e chi più ne ha più ne metta. Sono malattie endemiche, e le vittime hanno ben poche speranze di far valere le loro ragioni. I Dirdir non intervengono, se ne infischiano di tutto quello che concerne i sottouomini. All'Amministratore interessa solo mantenere l'ordine. Quindi, cautela! Non fidatevi di nessuno, non rispondete alle domande. Comportatevi come se foste uomini della steppa in cerca

d'impiego. Fate finta di essere stupidi. È

l'unico modo di ridurre i rischi al minimo.

10

La mattina, Anacho uscì per fare le ricerche di cui aveva parlato. Reith e Traz scesero alla locanda e rimasero a guardare i passanti. Traz era disgustato da tutto.

— Le città sono tutte brutte — disse — ma questa è la peggiore: è un posto detestabile. Hai sentito che puzza? Prodotti chimici, fumo, malattie, putrefazione. Il cattivo odore ha contagiato la gente. Guarda le facce. Reith non poteva negare che gli abitanti di Sivishe avessero l'aria malsana. Il colorito andava dal grigio fango al bianco dirdir. Le fisionomie riflettevano millenni di mutazioni, in parte tentate artificialmente. Reith non aveva mai visto gente così differente e circospetta. Il fatto di dover vivere sempre a contatto con una razza diversa non aveva favorito la socievolezza. A Sivishe, tutti erano estranei fra loro. Questo fatto era di vantaggio a Traz e Reith, cui nessuno faceva caso.

Reith sedeva davanti alla sua coppa di vino bianco, rilassato e quasi tranquillo. Pensava, come gli capitava spesso, al vecchio Tschai. D'un tratto, gli venne fatto notare che l'unica cosa che unisse gli abitanti di quel pianeta, tutti di ceppo umano, eppure così diversi fra loro, era la lingua: una lingua uguale in tutto il pianeta, e diversa da quella delle razze nonumane. Il fatto che su un pianeta così grande, dove spesso le comunicazioni erano difficili, se non inesistenti, tutti gli uomini parlassero il medesimo idioma, si spiegava forse col fatto che, su Tschai, vita e morte erano molto più vicine che sulla Terra, e spesso bastava capirsi o non capirsi perché succedesse l'irreparabile. Era dunque l'istinto vitale che aveva mantenuto, attraverso tanti secoli, luoghi e vicende, intatta e uguale ovunque la stessa lingua. Probabilmente, essa aveva radici terrestri, anche se a Reith non ricordava alcuna lingua nota. Pensò a qualcuna delle parole comuni: *vam,* madre, *taptap,* padre, *issir,* spada. I numeri cardinali erano *aine, sei, dros, enser, nif, hisz, yaga, managa, nuwai, tiz.* No, non c'erano somiglianze, forse solo qualche vaga eco di parole terrestri... In genere, su Tschai le passioni e i sentimenti erano più intensi che sulla Terra: il dolore più acerbo, la gioia più esultante, i caratteri più decisi.

"Se tornassi sulla Terra" pensò Reith "riuscirei a riadattarmi a un'esistenza che, per contrasto, mi sembrerebbe placida e monotona? Non sentirei la nostalgia delle steppe e dei mari di Tschai?" Sospirò: quanto avrebbe desiderato trovarsi a dover dare una precisa risposta a quegli interrogativi!

Arrivò Anacho che, dopo essersi guardato in giro, si sedette insieme a loro. Aveva l'aria avvilita. — Ero troppo ottimista — disse. — Facevo troppo affidamento sui miei ricordi.

— Perché?

— Per adesso, niente. A quanto pare, avevo sottovalutato le nostre imprese. Stamattina ho sentito parlare molto spesso di un gruppo di pazzi che sono entrati nel Karabas, dove hanno ucciso e depredato molti Dirdir. A Hei sono furibondi, a quanto si dice. Sono in atto diversi *tsau'gsh*, e nessuno vorrebbe trovarsi al posto di quei pazzi, se verranno catturati.

— I Dirdir vanno apposta nel Karabas per uccidere gli uomini —

protestò Traz, indignato. — E allora, perché se la pigliano tanto, quando noi rendiamo pan per focaccia?

— Ssst! — fece Anacho. — Non parlare così forte. Vuoi attirare l'attenzione? A Sivishe nessuno dice mai quello che pensa. È troppo pericoloso.

— Che altro hai saputo? — tagliò corto Reith.

— L'Amministratore è Clodo Erluis. Ha appena assunto la carica, e questo è uno svantaggio per noi: un funzionario di fresca nomina tende a essere rigoroso. Ho fatto qualche indagine discreta, ma poiché sono un Sub-Dirdir Superiore, non ho avuto risposte completamente franche. Tuttavia mi è stato fatto due volte il nome di Aila Woudiver che, ufficialmente, si occupa di rifornimenti e trasporti di materiale per costruzioni meccaniche. Gode fama di gran ghiottone, amante dei piaceri, e pare che abbia gusti raffinati e appetiti così insaziabili da essere costretto a sperperare somme enormi per appagare i suoi desideri. Ho saputo questo senza che fossi io a chiederlo, e chi me ne ha parlato lo ha fatto con tono di invidiosa ammirazione. Nel discorso era sottinteso che Woudiver è

disposto a tutto, pur di guadagnare.

— Però, mi sa che questo Woudiver sarebbe un complice sgradevole —

osservò Reith.

— Tu mi hai detto di trovare qualcuno capace di procurarti quanto serve all'attuazione del tuo progetto, senza preoccuparmi se dovrà rubare, imbrogliare o truffare per riuscire nell'intento. Io ho trovato un individuo che farebbe al caso tuo, e tu mi fai il difficile.

— Non hai saputo di altri?

— No, pare proprio che questo tizio sia l'ideale, per chi ha progetti strambi o poco ortodossi. Inoltre, commercia nel ramo ed è, a quanto dicono, molto competente.

— E se non fosse disposto ad aiutarci? — chiese Traz. — Potrebbe fingere di farlo e poi ricattarci.

— In un progetto come il nostro, è impossibile trovare qualcuno fidato al cento per cento — rispose Anacho. — A me sembra che Aila Woudiver sia una buona scelta: ha accesso ai rifornimenti, dispone di mezzi di trasporto, ha influenza negli ambienti adatti e potrà procurarci uno stabile idoneo a montarci dentro la tua astronave.

Benché non fosse del tutto convinto, Reith disse: — Abbiamo bisogno di una persona competente, e se, come dici, l'abbiamo trovata, non è il caso di cavillare sul suo carattere. D'altra parte... Oh, non fa niente! Con quale pretesto possiamo avvicinarlo?

— Con lo stesso che hai usato coi Lokhar: cioè che ci occorre un'astronave per recuperare un grande tesoro. Un pretesto vale l'altro. Tanto Woudiver è diffidente e non crederà a quello che gli dirai. È meglio non perdere tempo: la fortuna che ci ha protetto finora potrebbe abbandonarci se ne approfittassimo troppo. Telefonerò ad Aila Woudiver per fissare un colloquio.

Entrò in albergo, per uscirne poco dopo.

— Verrà tra poco una macchina a prenderci — disse.

Reith rimase stupito: non si era aspettato una conclusione tanto rapida.

— Che cosa gli hai detto? — domandò.

— Che volevamo parlargli di affari.

— Uhm — fece Reith, sempre dubbioso. — Non mi piace tutta questa fretta.

— E perché si dovrebbe aspettare? — domandò Anacho, agitando le mani, esasperato.

— A dire il vero, non lo so. So solo che Sivishe mi mette a disagio, e perciò mi sento nervoso e incerto.

Un quarto d'ora dopo, una vettura di modello antiquato, tutta nera, si fermò davanti all'albergo. Ne scese un individuo di mezza età, arcigno e scostante. — Siete voi quelli che aspettano la macchina? — domandò, rivolgendosi ad Anacho.

— Mandata dal signor Woudiver?

— Salite.

I tre salirono, e la vettura si avviò lungo il viale. Voltò poi in un quartiere di periferia, una fungaia di case grandi e piccole, squallide e senza nessuna pretesa estetica, tutte diverse, non solo nella struttura, ma anche nei particolari. Non c'erano due porte o due finestre uguali. Il traffico era scarso e i passanti si voltarono tutti al passaggio della macchina.

— Operai — spiegò Anacho, con aria disgustata. — Kherman, Thang, Isolani Tristi vengono da tutte le parti del Kislovan.

Poi la vettura attraversò una piazza tutta piena di negozi e negozietti, e Anacho domandò al conducente: — Manca molto ad arrivare?

— No.

— Dove abita Woudiver? In collina?

— Alla Salita Zamia.

Osservando il naso a becco e la bocca dura dell'uomo, Reith si sentì

percorrere da un brivido: quella era la faccia di un assassino. Salirono l'erta che portava sulla sommità di una collinetta. Le case si erano diradate, e c'erano molti giardini in stato di abbandono. La macchina si fermò in fondo a un vialetto. Con un gesto, il guidatore invitò i tre a scendere, poi, senza aprir bocca, si incamminò lungo un passaggio ombroso che sapeva di muffa e finiva con un portale. Fece entrare i visitatori in un cortile interno e li guidò su per una breve scalinata, fino a una stanza con le pareti a piastrelle color mostarda.

— Aspettate — disse, e uscì da una porta di ferro e legno scuro. Fece ritorno dopo pochi istanti. — Venite.

I tre entrarono in un'ampia stanza dalle pareti bianche; un tappeto rosso e marrone copriva il pavimento. C'erano poltrone e divani in velluto rosso, rosa e giallo, un tavolo di "legno-cera" scolpito e un turibolo da cui uscivano volute di fumo profumato. Dietro il tavolo sedeva un uomo di corporatura enorme, giallo di carnagione, vestito di rosso, nero e avorio. Aveva la faccia tonda come un'anguria e poche ciocche di capelli biondi gli spuntavano sul cranio pieno di efelidi. Reith rimase particolarmente colpito dall'espressione di vivace e pericolosa intelligenza dell'individuo.

— Sono Aila Woudiver — si presentò l'uomo. — Vedo tra voi un SubDirdir della Prima...

— Superiore! — corresse Anacho.

— ... un giovane rozzo di razza sconosciuta e un uomo di origine ancora più sconosciuta. Che cosa desidera da me questo terzetto mal assortito?

— Discutere di una questione di reciproco interesse — rispose Reith. La pappagorgia di Woudiver tremolò in un sogghigno. — Parlate!

Reith si guardò in giro, poi tornò a fissare l'ospite. — Propongo di continuare il colloquio altrove, possibilmente all'aperto. Le sottilissime sopracciglia di Woudiver s'inarcarono per lo stupore. —

Non capisco. Volete spiegarmi?

— Certo, purché sia altrove.

Woudiver fece una smorfia di disappunto, ma si alzò. I tre lo seguirono per una rampa di scale, fino a una terrazza che dava su una vasta spianata a ovest.

— Qui vi pare che vada meglio? — domandò Woudiver.

— Sì, meglio — rispose Reith.

— Mi incuriosite — dichiarò l'ospite, lasciandosi cadere su un seggiolone. — Quale influenza nociva temete?

Reith guardò con intenzione verso le torri colorate e la Scatola di Vetro di Hei. — Voi siete una persona importante. È facile immaginare che le vostre attività interessino certamente al punto di far sorvegliare i vostri colloqui.

— Si direbbe — osservò Woudiver con un sorriso divertito — che dobbiate parlarmi di una cosa molto confidenziale, per non dire illegale.

— E questo vi allarmerebbe?

— Passiamo agli affari — rispose Woudiver, increspando le labbra pallide.

— Certamente. V'interesserebbe guadagnare una bella somma?

— Puuf ! — fece Woudiver. — Ho abbastanza denaro per le mie piccole necessità. Però un altro poco non guasterebbe.

— Per sommi capi, la situazione è questa: noi conosciamo il luogo in cui si trova una considerevole fortuna e abbiamo trovato il sistema di impadronircene senza correre troppi rischi.

— Siete davvero fortunati.

— Tuttavia sono necessari alcuni preliminari. Siamo convinti che voi, uomo dalle molte risorse, sarete in grado di aiutarci, in cambio di una parte di guadagno. Non parlo di aiuto finanziario, ovviamente.

— Non posso dire né sì né no, finché non saprò tutto — disse Woudiver, in tono mellifluo. — Potete parlare liberamente con me: la mia discrezione è proverbiale.

— Prima vorremmo però sapere se, in linea di massima, la cosa vi interessa. Sarebbe inutile perdere tempo per niente.

— Come può interessarmi una cosa di cui sono totalmente all'oscuro?

— E va bene. Abbiamo bisogno di una piccola astronave.

Woudiver guardò fisso Reith, poi lanciò una rapida occhiata a Traz e ad Anacho, infine scoppiò in una sonora risata. — Davvero mi credete dotato di poteri straordinarii Per non dire di audacia e mancanza di scrupoli. Come potete pensare che possa procurarvi un'astronave grande o piccola che sia? O siete pazzi, o giudicate pazzo me.

La veemenza di Woudiver fece sorridere Reith, che la giudicò una mossa tattica. — Abbiamo considerato con la massima cura tutta la questione — disse. — Con l'aiuto di una persona come voi, il progetto è

attuabile.

Woudiver scosse la grossa testa color limone. — Ah, credete che se io punto il dito, dai Mercati Spaziali salterà fuori un'astronave? Se così fosse, finirei prima di sera nella Scatola di Vetro.

— Ricordate che ci basterebbe una scialuppa — continuò Reith. —

Sarebbe nostra idea acquistare un apparecchio antiquato, fuori uso, e rimetterlo in condizioni di funzionare. Oppure, potremmo procurarci separatamente le parti necessarie e lo scafo su cui montarle.

— I Dirdir si opporrebbero senza dubbio a questo progetto — obiettò

Woudiver.

— La vostra discrezione è proverbiale — gli rammentò Reith. Il grassone sbuffò. — A quanto ammonta la somma su cui vorreste mettere le mani? È in zecchini? Dove si trova?

— Questi sono particolari di cui, per il momento, preferisco non parlare.

— Discutiamo dell'affare come se si trattasse di un problema astratto —

propose allora Woudiver, passandosi sulla pappagorgia un dito giallo. —

In primo luogo, esaminando il lato finanziario: occorrerà molto denaro per l'acquisto del materiale, per l'assunzione del personale tecnico adatto e per l'affitto di un locale dove sistemare il tutto. Chi paga? Vi aspettate —

aggiunse con ironia — che il finanziere sia Aila Woudiver?

— Il finanziamento non costituisce un problema. Abbiamo i fondi necessari.

— Davvero? — Woudiver parve colpito. — Posso chiedere quanto sareste disposti a spendere?

— Oh, da cinquanta a centomila zecchini.

— Centomila sarebbero appena sufficienti. — Woudiver si voltò a lanciare una lunga occhiata verso Hei. — Non mi lascerei mai coinvolgere in un affare illegale — asserì.

— È logico.

— Potrei darvi consigli, senza comparire in via ufficiale, e dietro adeguato compenso o percentuale sugli eventuali utili.

— Bene, si potrebbe trattare su questa base — convenne Reith. —

Secondo voi, quanto tempo occorrerà per attuare questo progetto?

— Chi lo sa? Non sono cose che si possono prevedere con esattezza. Un

mese? Due mesi? Bisognerebbe prima chiedere il parere di qualche persona influente ai Grandi Mercati Spaziali.

— Influente, competente e di fiducia — corresse Reith.

— Questo è sottinteso. Conosco l'uomo adatto. È una persona a cui ho fatto molti favori. Fra un paio di giorni lo vedrò e gli parlerò.

— Perché non subito?

— La fretta può far commettere errori. Tornate fra un paio di giorni, può

darsi che abbia delle novità per voi. Ma prima parliamo di denaro: non posso sprecare il mio tempo gratis. E può darsi che debba ungere qualche ruota... Un anticipo di cinquemila zecchini credo che sarebbe sufficiente.

— Vi dimostrerò che dispongo di cinquemila zecchini — disse Reith, traendo la somma dalla borsa — ma non posso permettermi di sprecarli senza garanzie né interesse.

— E la mia percentuale? Devo forse lavorare per la gloria?

— Certamente no. Ma sarete ricompensato a tempo debito, e generosamente, statene certo.

— E va bene — sospirò Woudiver. — Fra due giorni manderò Artilo, il mio uomo di fiducia. Ma, mi raccomando, non fatene parola con nessuno, nel frattempo. Riserbo e segretezza, soprattutto.

— Questo lo sappiamo anche noi. Fra due giorni, allora.

11

Sivishe era una città tetra, grigia, monotona, che sembrava oppressa dalla vicinanza di Hei. Le grandi costruzioni del Colle Panoramico e della Salita Zamia erano abbastanza pretenziose, ma mancavano di stile e di raffinatezza. Gli abitanti erano in carattere con la città: scialbi, tetri e silenziosi. Con quella loro carnagione grigia e la tendenza alla pinguedine, non erano certo attraenti. Il loro piatto preferito era il clabber, una specie di zuppa di tuberi bolliti

insieme a carne e pesce, conservati in una salsa nera rancida. Reith trovò disgustosa quella pietanza, mentre Anacho la definì

una vera e propria ghiottoneria, vanto della cucina locale. Il divertimento popolare era costituito dalle corse, che si tenevano quotidianamente. Corse di uomini, non di cavalli o altri animali. Il giorno dopo il colloquio con Woudiver, i tre amici si recarono ad assistere a una di queste corse. Vi partecipavano otto uomini, vestiti di colori diversi, che reggevano un'asta sormontata da un fragile globo di vetro. I corridori non dovevano solo cercar di arrivare prima dei loro avversali, ma ostacolarsi a vicenda: chi lasciava cadere il globo di vetro veniva squalificato. A quella gara assistevano almeno ventimila spettatori, che sostenevano i loro favoriti con rauche grida gutturali. Reith notò tra gli spettatori parecchi Sub-Dirdir. Scommettevano con la stessa foga degli altri, ma si tenevano appartati, con aria di sdegnosa superiorità. Reith chiese ad Anacho se non temeva di venire riconosciuto da qualcuno. Il Sub-Dirdir scoppiò in un'amara risata e rispose: — Vestito così, sono al sicuro. Non mi degnerebbero nemmeno di un'occhiata. Se vestissi come si conviene a un Sub-Dirdir del mio rango, mi noterebbero subito, e verrei deferito ai Castigatori. Ho già visto almeno una dozzina di persone che conosco, ma nessuno mi ha guardato. I tre si recarono anche al Grande Porto Spaziale, girellando qua e là attenti a non dare troppo nell'occhio. Le astronavi erano lunghe, fusiformi, con complicate pinne e timoni, completamente diverse da quelle tozze dei Wankh e dai vascelli eccessivamente sovraccarichi di ornamenti dei Chasch Blu.

Due grosse astronavi erano in fase di carico, e una da passeggeri era in via di costruzione. C'erano poi vari apparecchi di diverse dimensioni. Alcuni in riparazione, altri in stato di evidente abbandono. Dietro i capannoni delle officine, si levavano montagne di pezzi di scarto.

— Non c'è un gran traffico — spiegò Anacho. — Tutto si limita a qualche puntata fino a Sibol. Tempo fa, invece, quando erano al potere gli Espansionisti, le astronavi dirdir visitavano molti mondi. Adesso non più. I Dirdir si sono calmati. Vorrebbero, sì, scacciare le colonie dei Wankh da Tschai e sterminare i Chasch Blu, ma non riescono a organizzarsi. È una cosa davvero strana e terribile. Sono una razza feroce e attiva, incapace di stare tranquilla a lungo. Vedrete che un giorno o l'altro esploderanno. Allora ci

sarà poco da ridere.

— E i Pnume? — domandò Reith.

— Sono una razza imprevedibile. Col tuo telescopio elettronico — disse Anacho indicando le palizzate che si ergevano oltre Hai — puoi scorgere i magazzini dove i Pnume accumulano metalli che vendono ai Dirdir. I Pnumekin che, come sai, sono gli uomini dipendenti dai Pnume vengono di tanto in tanto per i loro affari a Sivishe. Sulle colline e sotto i campi ci sono reticoli di gallerie. I Pnume tengono costantemente d'occhio i Dirdir, ma non si fanno mai vedere, perché i Dirdir li sterminerebbero come insetti. D'altra parte, se un Dirdir esce a caccia da solo, non torna più. Pare che i Dirdir catturati dai Pnume vengano portati nelle gallerie sotterranee.

— Sono cose che possono succedere solo su Tschai — osservò Reith. —

Tutti si detestano e cercano di ammazzarsi a vicenda, ma mantengono sempre rapporti commerciali fra loro.

— Io non ci vedo niente di strano — ribatté Anacho, con aria offesa. —

Il commercio porta un reciproco profitto, mentre le uccisioni sono giustificate dall'odio di razza.

— E i Pnumekin?

— A Sivishe vige una specie di tregua, ma altrove Dirdir e Sub-Dirdir non si fanno scrupolo di eliminarli anche se quelli si fanno vedere di rado. I Pnumekin sono relativamente pochi, diversissimi, sotto tutti gli aspetti, dalle altre razze di Tschai...

I tre amici lasciarono il Porto Spaziale e si avviarono sotto la luce di Carina 4269 offuscata da un velo di nebbia. Reith si accorse che due uomini li seguivano. — Chi possono essere? — mormorò allarmatissimo. Anacho si voltò a guardare dietro di sé.

— Non lo so — rispose — non riesco a distinguerli bene con questa nebbia. Ma non sono guardie, e mi pare che non siano neanche Sub-Dirdir. Forse

sono uomini di Woudiver che cercano di informarsi sul nostro conto... A meno che non siano criminali. È probabile che qualcuno ci abbia visto arrivare con l'aereo e ci abbia seguito quando abbiamo portato gli zecchini nella camera di sicurezza... Ma forse è gente che ci segue da Maust. Dopo tutto, formiamo un terzetto abbastanza riconoscibile, e la nostra descrizione dev'essere stata diramata ovunque.

— Bisogna scoprire chi sono — disse Reith. — Nascondiamoci fra le rovine di quell'edificio.

I tre camminarono ancora per un poco, poi, con uno scatto improvviso, andarono a porsi dietro l'angolo di una casa diroccata. Poco dopo sopraggiunsero i due sconosciuti, che camminavano a lunghi passi silenziosi. Quando passarono davanti alle macerie, Reith ne afferrò uno, e Anacho e Traz l'altro. Ma, con un'improvvisa esclamazione, Anacho e Traz lasciarono la presa e, per un attimo, Reith percepì uno strano odore, un misto di canfora e di latte inacidito. Poi una violenta scossa elettrica lo colpì facendogli fare un salto indietro. Con un grido di dolore mollò la presa, e i due sconosciuti fuggirono.

— Li ho visti — mormorò Anacho. — Erano Pnumekin o Gzhindra. Avevano stivali? I Pnumekin vanno scalzi.

Reith cercò di guardare, ma i due erano scomparsi come per magia.

— Chi sono i Gzhindra? — domandò.

— Fuorilegge pnumekin.

I tre si rimisero in cammino, e Anacho disse: — Poteva andar peggio.

— Ma perché i Pnumekin avrebbero dovuto seguirci?

— Ci seguono da quando siamo partiti da Settra, e forse da prima —

mormorò Traz.

— I Pnume hanno uno stranissimo modo di pensare — spiegò Anacho

— ed è difficile dare una spiegazione logica alle loro azioni. Sono l'essenza stessa di Tschai.

12

I tre amici, seduti a un tavolino esterno dell'albergo Antico Regno, sorseggiavano vino dolce, osservando i passanti. Reith era dell'idea che la musica rappresentasse la chiave per capire i caratteri di un popolo, e, quella mattina, passando davanti a un'osteria, aveva ascoltato brani di musica locale. L'orchestra era composta da quattro strumenti. Il primo era una specie di scatola di bronzo, nella quale erano incastrati dei coni coperti di pelliccia che, strofinati, emettevano un suono simile alle tonalità più

basse della cornetta. Il secondo, un tubo di legno tenuto in verticale, del diametro di una trentina di centimetri, con dodici corde tese attraverso altrettante fessure, emetteva degli arpeggi striduli. Il terzo, una batteria di quarantadue tamburi, contribuiva a fornire un ritmo attutito, molto complesso. Il quarto, un corno di legno, emetteva note possenti e forti acuti.

La musica eseguita da questo complesso era sembrata a Reith singolarmente semplice e limitata: una ripetizione di una melodia elementare, suonata con pochissime varianti. Al suono di questa musica ballavano alcune coppie. I ballerini stavano uno di fronte all'altro, tenendo le braccia tese lungo i fianchi e intrecciando in modo complicato le gambe. A Reith quello spettacolo era sembrato noioso e monotono, ma, al termine dell'esecuzione, aveva visto le coppie separarsi con un'espressione di gioia soddisfatta e rimettersi immediatamente a danzare non appena la musica riprendeva. Col passare del tempo, anche Reith aveva cominciato ad apprezzare l'esecuzione; ne aveva capito la complessità, aveva afferrato le impercettibili e continue variazioni che, al primo ascolto, gli erano sfuggite. Come la rancida salsa nera che accompagnava invariabilmente tutte le portate, anche la musica esigeva uno sforzo notevole per essere apprezzata. Ma il gusto, il piacere addirittura che se ne poteva trarre, doveva restare al di là della comprensione degli estranei. Forse, pensava Reith, quelle minime variazioni, quei tremuli accordi striduli erano un'espressione di raffinato virtuosismo. Forse i cittadini di Sivishe erano fatti per apprezzare le cose appena accennate, fuggevoli, appena percettibili. Questa capacità, questa sensibilità estrema erano probabilmente l'effetto prodotto dalla vicinanza della città dei Dirdir. Altrettanto indicativa

del carattere di un popolo è la sua religione. Da Anacho Reith aveva saputo che i Dirdir erano atei. I Sub-Dirdir, invece, avevano elaborato una teologia complessa, fondata su un mito della creazione che faceva derivare l'Uomo e il Dirdir da un unico uomo primordiale. I sottouomini frequentavano una dozzina di templi diversi. Il rituale, come Reith ebbe modo di constatare, seguiva più o meno uno schema fisso ed era invariabilmente seguito dalla richiesta di favori, non ultimo dei quali quello di vincere alle corse. Certi culti avevano raffinato e complicato le loro dottrine, mentre il loro linguaggio liturgico era rappresentato da un gergo sottile e ambiguo, adattissimo al carattere degli abitanti di Sivishe. Altri credi sopperivano a necessità diverse ed erano contraddistinti da riti più semplici. I loro seguaci si limitavano a eseguire alcuni gesti sacri, a gettare qualche zecchino nella ciotola del sacerdote, che poi li benediceva, quindi se ne andavano per i fatti loro. L'arrivo della macchina nera di Woudiver interruppe le meditazioni di Reith. Artilo, sporgendosi con una smorfia, li chiamò con un gesto imperioso, e quando i tre furono saliti a bordo, ripartì senza aprire bocca. Quando furono alla periferia della città, si addentrarono in una zona squallida, dove la pianura arida era cosparsa di agglomerati di baracche sgangherate, adibite a magazzino e circondate da mucchi di sabbia, ghiaia e mattoni. La macchina attraversò lo spiazzo fra le baracche e si fermò

davanti a un piccolo ufficio di mattoni sbrecciati e cemento nero. Woudiver era sulla soglia. Indossava un'ampia giacca marrone, calzoni blu e cappello anch'esso blu. Aveva un'espressione tanto inoffensiva quanto impenetrabile, e teneva le palpebre pesanti calate a metà sulle pupille. Sollevò un braccio in gesto di saluto, poi rientrò nell'ufficio, seguito dai tre ospiti. Entrò anche Artilo, che andò a versarsi un boccale di tè da una grande caraffa nera. Poi, con aria immusonita, si sedette in un angolo.

Woudiver indicò una panca, dove i tre presero posto, e si mise a camminare avanti e indietro in silenzio. Infine sollevò lo sguardo verso il soffitto e disse: — Ho fatto qualche cauta inchiesta e temo che il vostro progetto non sia attuabile. Non c'è difficoltà in quanto al luogo dove lavorare... Per esempio, l'ultimo capannone a sud andrebbe bene, e ve lo cederebbero per un affitto ragionevole. Uno dei miei soci, persona di tutta fiducia, vicedirettore dei rifornimenti allo spazioporto, asserisce che le varie parti sono reperibili, purché si sia disposti a pagare. Inoltre, non sarà

difficile trovare uno scafo fuori uso nel deposito dei rottami e qualche bravo tecnico disposto a lavorare.

Insospettito da quelle premesse, Reith tagliò corto, chiedendo: — E

allora, perché dite che il progetto è inattuabile?

— Perché a mio parere — rispose Woudiver con un sorriso mellifluo —

il guadagno non è sufficiente a giustificare il rischio. Reith annuì serio e si alzò. — Allora, mi dispiace di aver approfittato del vostro tempo. Comunque, vi ringrazio per le informazioni.

— Non c'è di che. Vi auguro che possiate realizzare il vostro progetto. Forse, quando tornerete col tesoro, vi verrà voglia di fabbricarvi un bel palazzo, e allora spero che vi ricorderete di me.

— Può darsi. Arrivederci.

Ma, a quanto pareva, Woudiver non aveva fretta di vederli partire. Si lasciò cadere su una poltrona e, col suo solito sorriso mellifluo, disse: —

Ma no! Restate ancora un momento... C'è un altro mio amico che commercia in pietre preziose e, se il vostro tesoro è rappresentato da gemme, potrà cambiarvele in zecchini. Non sono gemme? No? Metalli preziosi, allora? Aaah... Essenze rare?

— Potrebbe essere una qualsiasi o nessuna di queste cose — rispose Reith. — Ma a questo stadio dei nostri rapporti, preferisco restare nel vago.

Woudiver fece una comica smorfia di disperazione. — È proprio questa incertezza, questo lasciare tutto nel vago, che mi ha indotto a rinunciare. Se sapessi quello che posso aspettarmi...

— Chiunque mi aiuti o stia con me, diventerà ricco — si limitò a dichiarare Reith.

— Così, dovrei associarmi a questa impresa per poter dividere il bottino.

— Prima di partire sono disposto a pagare un congruo anticipo. Se poi verrete con noi, avrete dell'altro: oppure ve lo daremo al nostro ritorno. L'idea di avere Woudiver come compagno di viaggio non lo entusiasmava.

— E quanto, di preciso? — chiese Woudiver.

— Non oso dirlo: mi considerereste pazzo. Comunque, vi assicuro che non resterete deluso.

Dal suo angolo, Artilo fece sentire un sogghigno ironico, che Woudiver ignorò. — Da uomo pratico quale sono — disse con compunta serietà —

non posso operare in base a congetture. Chiederei un anticipo di diecimila zecchini. — Gonfiò le guance e guardò Reith. — Dietro ricevuta di tale somma, sarei disposto a far valere tutta la mia influenza affinché il vostro progetto possa andare in porto.

— Giustissimo — ammise Reith. — Però presumiamo, e badate che si tratta solo di una supposizione assurda, presumiamo, dicevo, che, invece di essere una persona onesta e fidata, voi siate un imbroglione della peggiore specie, disonesto e farabutto. In questo caso, intaschereste l'anticipo e poi, con qualche scusa, mi verreste a dire che il progetto non è attuabile, e io resterei con un palmo di naso. Pertanto sarei disposto a pagare solo quando avrò visto qualcosa di concreto.

Woudiver abbozzò una smorfia di disappunto, ma, quando parlò, la sua voce era sempre melliflua. — Allora, pagatemi l'affitto per il capannone. Si trova in una posizione ottima, è isolato ma vicino allo spazioporto, con tutte le comodità necessarie. Io metterò sul contratto una cifra nominale, diciamo diecimila zecchini annui, da pagarsi anticipati.

— È una proposta interessante — rispose Reith. — Ma poiché a noi servirà solo per pochi mesi, perché stipulare un contratto a così lunga scadenza? Possiamo trovarne altrove per minor tempo e a prezzo inferiore. Woudiver socchiuse gli occhi e strinse le labbra.

— Cerchiamo di essere franchi. Finché ci sono zecchini da guadagnare, i vostri interessi saranno i miei. Io non lavoro a basso prezzo. O siete disposti a pagarmi bene, o chiudiamo la discussione.

— D'accordo. Affitteremo il vostro capannone. Il giorno in cui mi avrete procurato uno scafo come voglio e dei tecnici disposti a mettersi subito al

lavoro, io vi pagherò anticipatamente tre mesi d'affitto.

— Uhm... Si potrebbe cominciare da domani.

— Magnifico!

— Ma ci vorrà del denaro per l'acquisto dello scafo: se ne trovano alcuni che vengono venduti come rottami a peso. In più, ci saranno le spese di trasporto.

— Bene. Eccovi mille zecchini. — Reith dispose la somma sulla scrivania, ma Woudiver la spinse via con la sua mano enorme. — Non bastano nemmeno per cominciare! — esclamò.

— È chiaro che non vi fidate di me — disse allora Reith, con voce secca.

— E questo non m'induce certamente a fidarmi di voi. Ma voi rischiate al massimo un paio d'ore del vostro tempo, mentre io rischio migliaia di zecchini.

Woudiver si rivolse ad Artilo. — Tu cosa faresti?

— Pianterei tutto e lascerei perdere.

Woudiver spalancò le braccia e disse a Reith: — Avete sentito. Reith si rimise in tasca i mille zecchini. — Buondì. È stato un piacere fare la vostra conoscenza.

Artilo e Woudiver non fecero una piega. I tre tornarono in albergo con un mezzo pubblico.

Il giorno dopo, Artilo comparve all'Antico Regno.

— Woudiver vuole vedervi.

— Per quale motivo?

— Vi ha procurato uno scafo. È nel capannone. Una squadra di operai sta già ripulendolo e scrostandolo. Ci vuole del denaro. Volete sapere altro?

13

Lo scafo era in discrete condizioni, solido e della grandezza giusta. Gli oblò erano sporchi e appannati, ma ben incassati nella chiglia a tenuta stagna.

Woudiver accompagnò Reith nell'ispezione, con un sorriso di tollerante superiorità. Evidentemente amava cambiare abito ogni giorno, perché era vestito di giallo e nero e inalberava un pennacchietto rosso sul cappello nero. In più, era avvolto in una gran cappa, chiusa da un fermaglio ovale d'argento, diviso in due parti lungo l'asse minore. Da una parte era scolpito il bassorilievo della testa di un Dirdir, dall'altra quello di una testa umana. Notando che Reith lo osservava, Woudiver dichiarò con sussiego: — A vedermi non lo credereste, ma mio padre era un Immacolato.

— Davvero? E vostra madre?

Woudiver torse la bocca, ma rispose: — Era una nobildonna del nord. Dalla soglia, Artilo intervenne a dire: — Una prostituta da taverna, di Thang, della razza delle paludi.

— Davanti ad Artilo ogni illusione romantica cade — sospirò Woudiver.

— Comunque, se non fosse stato per l'accidentale errore nella scelta di un grembo femminile, avreste ora davanti a voi Aila Woudiver, Immacolato Sub-Dirdir di Grado Viola, invece di Aila Woudiver, commerciante in sabbia e ghiaia, generoso sostenitore delle cause perse.

— Sarebbe difficile, per non dire impossibile — commentò Anacho. —

Non esiste un Immacolato su mille che abbia conservato gli Accessori Primitivi.

Woudiver diventò paonazzo. Con una piroetta insospettabile in un uomo della sua mole, si voltò puntando verso Anacho il grosso indice. — Chi osa parlare in questo modo? Il rinnegato Ankhe-at-afram-Anacho! Chi portò il Blu e il Rosa, senza sostare al Tormento? Chi sparì

contemporaneamente all'Eccellente Azarvim issit Dardo, che non fu mai più

rivisto? Oh, ha davvero di che vantarsi, questo Ankhe-at-afram! Un degno Sub-Dirdir, proprio!

— Non mi considero più un Sub-Dirdir — rispose Anacho, senza scomporsi. — Non ambisco al Blu e al Rosa, e neppure ai trofei della mia casta.

— In tal caso, evita di fare commenti sulle disgrazie di uno al quale la malasorte ha impedito di appartenere alla casta che sarebbe sua di diritto. Anacho si allontanò furibondo, rendendosi conto che era meglio tenere a freno la lingua. Da quella schermaglia, Reith capì che il grassone non era stato in ozio e si chiese fino a che punto si fossero estese le sue ricerche. Woudiver si ricompose e, dopo aver sbuffato, disse: — Parliamo di cose pratiche. Cosa ve ne pare, di questo scafo?

— Discreto — ammise Reith. — D'altronde, non credo che fra i rottami si potesse trovare di meglio.

— È quello che penso anch'io. La prossima fase sarà tuttavia più

difficile. Il mio amico dello spazioporto non ha voglia di finire nella Scatola di Vetro... Ma un po' di zecchini appianerebbero molte difficoltà. E

con questo torniamo all'argomento denaro. Io ho anticipato ottocentonovanta zecchini per lo scafo, e vi assicuro che è stato un ottimo acquisto. Trasporto: trecento zecchini; affitto per un mese del capannone: mille. Totale: duemilacentonovanta zecchini, più la mia percentuale del dieci per cento, cioè altri duecentodiciannove zecchini.

— Un momento — esclamò Reith. — Io avevo parlato di mille zecchini per l'affitto di tre mesi, non di uno.

— Troppo poco.

— Sono disposto a versarne cinquecento, non un chiaro di più. — Il chiaro era lo zecchino di minor valore, considerato come unità monetaria.

— Quanto alla vostra percentuale, cercate di essere ragionevole: avete già

guadagnato sul trasporto e avete caricato notevolmente l'affitto. Quindi non

vedo perché debba pagarvi il dieci per cento anche su queste voci.

— E perché no? — ribatté l'altro. — È un vantaggio, per voi, che io possa fornirvi la merce e i mezzi per trasportarla. Se questi servizi vi fossero stati resi da due persone diverse, non avreste trovato niente da ridire sulla mia percentuale come mediatore. Ora, poiché si dà il caso che io riassuma in me varie qualifiche, perché dovrei rinunciare alla percentuale?

Reith non poté negare la logica di quel ragionamento, né ci si provò. Disse invece: — Non ho intenzione di pagare più di cinquecento zecchini per l'affitto di questa baracca, che vi reputereste fortunato ad affittare per duecento!

Woudiver agitò l'indice. — Dimenticate il rischio! Noi stiamo per imbarcarci in un'impresa illegale, e vi prego di credere che quanto chiedo per i miei servigi serve appena a ripagarmi della paura di finire nella Casa di Vetro!

— Dal vostro punto di vista, avete ragione, non lo nego. Quanto a me, voglio terminare al più presto l'astronave, in modo che i costi non salgano troppo e non mi trovi sul più bello a corto di mezzi. Dopo che la nave sarà

messa a punto e pronta sulla rampa, vi lascerò gli zecchini che mi sono rimasti. Dovete quindi rendervi conto che, se state limitato nei prezzi e mi aiutate ad affrettare i tempi, sarà tutto a vostro vantaggio.

— Uhm! — Woudiver si grattò il doppio mento. — Ditemi di quanti zecchini disponete, in modo che io possa fare una stima dei costi.

— Poco più di duecentomila — mentì Reith.

— Uhm... Con questa somma non so nemmeno se riusciremo a finire il lavoro. Altro che guadagni extra!

— È mio preciso desiderio evitare tutte le spese superflue — disse con fermezza Reith.

Woudiver si rivolse ad Artilo. — Vedi a che punto sono ridotto? Tutti guadagnano, eccettuato Woudiver che, come al solito, paga perché è

troppo generoso.

Artilo si limitò a grugnire.

— Cinquecento — disse Reith contando gli zecchini. — È una somma esorbitante per l'affitto di questa catapecchia. Trecento per il trasporto, ottocentonovanta per lo scafo. Vi pagherò il dieci per cento su questo: ottantanove zecchini. Totale: millesettecentosettantanove. Il faccione giallo di Woudiver rispecchiò una rapida successione di sentimenti diversi. Infine disse: — Sarà bene ricordarvi che, a conti fatti, la politica dell'eccessiva parsimonia potrebbe rivelarsi molto controproducente.

— Se il lavoro procederà come voglio, vedrete che non sarò

parsimonioso — replicò Reith. — Vi assicuro che finirete col guadagnare tanti zecchini quanti non ne avete mai visti. Ma voglio pagare solo a risultato ottenuto. Così, è interesse comune che il lavoro proceda bene e in fretta. Se sprecheremo troppi soldi adesso, finiremo col rimetterci tutti e due.

Una volta tanto, Woudiver non seppe cosa rispondere. Fissò con aria afflitta il mucchietto rilucente sul tavolo, poi, dividendo rossi, purpurei e verdi, contò gli zecchini. — Avete fatto un buon affare — commentò alla fine.

— Quando il lavoro sarà ultimato, vi accorgerete che il buon affare l'avete fatto voi — ribatté Reith.

Woudiver ripose gli zecchini nella borsa. — Bene! — esclamò — quel che è fatto è fatto! Ora fatemi un elenco delle parti necessarie.

— Ignoro tutto sulla meccanica dirdir, perciò, per prima cosa, mi occorrono dei tecnici onesti e capaci.

— Ma se siete così ignorante, come farete a guidare l'astronave?

— Ho fatto pratica sugli apparecchi wankh.

— Artilo, va' al Club Tecnico a vedere se c'è Deine Zaire. Woudiver tornò nel suo ufficio, lasciando nel capannone Reith, Traz e Anacho.

Anacho esaminò lo scafo. — Quel vecchio imbroglione ha scelto bene. Questo è un Ispra, una serie non più in produzione da anni, che è stata sostituita dalla Concax. Per rendere più facile il lavoro, bisogna cercare componenti Ispra.

— Se ne trovano ancora?

— Certo! Del resto, sono convinto che quel bestione giallo si farà in quattro, col miraggio di un grosso guadagno. Suo padre un Immacolato!... Che barzelletta! Quanto al fatto che sua madre fosse una prostituta, ci credo. Chissà il daffare che si è dato per scoprire i nostri segreti.

— Mi auguro che non sia riuscito a scoprire troppo.

— Finché saremo in grado di pagare, non ci danneggerà, sta' tranquillo. Intanto, abbiamo un bello scafo in discrete condizioni, e anche l'affitto del capannone non è poi esorbitante. Ma bisogna stare attenti. Woudiver è

molto avido.

— Quanto a questo, sono sicuro che cercherà di spremerci fino all'ultimo chiaro. Ma se riuscirò a ottenere quello che voglio, non me ne importa. Girò intorno allo scafo, provando quasi un sentimento d'affetto per quella carcassa di freddo metallo: il primo passo per tornare sulla Terra era fatto e, se la fortuna continuava ad assisterlo ancora un poco, di lì a poco il suo sogno si sarebbe realizzato.

In attesa che Woudiver tornasse col tecnico che aveva mandato a chiamare, i tre amici si sedettero su una panca fuori del capannone e Reith domandò: — Cos'è la Scatola di Vetro? Cosa c'è dentro?

Anacho parve stupito da tanta ignoranza. — È un parco, una fedele riproduzione del vecchio pianeta Sibol, dove i giovani Dir-dir si addestrano alla caccia. Ci sono delle gallerie per gli spettatori, e la selvaggina è costituita da delinquenti. Ci sono rocce, vegetazione di Sibol, dirupi, caverne. È grandissimo, e a volte uno riesce a evitare i cacciatori per giorni interi.

— Ed è sempre in funzione?

— Certo.

— Alle cacce partecipano anche i Sub-Dirdir Immacolati?

— A volte.

— E mangiano anche loro la preda?

— Naturalmente.

Poco dopo arrivò la macchina nera; ne scese Woudiver seguito da un vecchio macilento, che camminava rattrappito e storto, muovendosi con difficoltà, come se ogni movimento gli costasse uno sforzo.

— Quest'uomo — presentò Woudiver — è il tecnico di cui vi ho parlato: Deine Zaire. Deine Zaire, ti presento quest'uomo di razza indefinibile, che dice di chiamarsi Adam Reith. Dietro di lui, puoi vedere un Sub-Dirdir fuorilegge, un certo Anacho, e quell'altro è un giovane che, mi pare, proviene dalla steppa del Kotan. Io sono solo un intermediario. Parla con Adam Reith.

Deine Zaire rivolse lo sguardo dei suoi occhi grigi su Reith. — Parlatemi del progetto.

Ecco un'altra persona con cui condividere il segreto, pensò Reith. Prima Aila Woudiver e Artilo, adesso Deine Zaire: la lista si allungava sempre di più. Ma non lo si poteva evitare. — Nel capannone c'è uno scafo di astronave che noi vogliamo rimettere in condizioni di volo — disse. L'espressione di Deine Zaire cambiò. Fissò ancora un momento Reith, poi entrò zoppicando nel capannone. Ne uscì poco dopo dicendo: — La cosa è possibile. Tutto è possibile. Ma non so se riusciremo... Bisogna correre molti rischi.

— Woudiver mi pare ottimista — ribatté Reith.

Deine Zaire lanciò un'occhiata indecifrabile al grassone.

— Ecco — disse tendendogli un foglietto — ho segnato tutti gli acquisti che ritengo necessari.

— Bene. — Woudiver passò il foglietto a Reith. — Notate che sono segnati

tutti gli articoli, col relativo prezzo. Non fate il taccagno, perché

non vi conviene.

Reith guardò subito il totale. — Ottantaduemila zecchini — mormorò

poi, con voce soffocata.

— Credevate di meno? — domandò con sarcasmo Woudiver. — Badate che non è compresa la mia percentuale. Il costo complessivo ammonta a novantamiladuecento zecchini.

— C'è tutto l'occorrente, sulla lista? — domandò Reith a Deine Zaire.

— Credo di sì.

— Quanto tempo occorrerà?

— Dai due ai tre mesi. Qualcosa di più se le parti sono fuori fase.

— E quanto dovrò pagare i tecnici?

— Duecento zecchini alla settimana. Diversamente da me, lavorano perché ne hanno bisogno.

Reith pensò al Karabas, alle basse colline ondulate, ai ciuffi di vegetazione grigiastra, ai boschetti di piante spinose, ai paurosi fuochi che punteggiavano l'oscurità della notte. Ricordò il furtivo attraversamento delle Propaggini, la trappola tesa ai Dirdir ai margini della foresta, la corsa disperata verso la Porta Scintillante. Novantamila zecchini rappresentavano circa la metà di tutto lo spavento, gli orrori, la tensione nervosa sofferti in quell'avventura... Se il denaro se ne andava troppo in fretta, se Woudiver si rivelava troppo avido ed esoso... Non osava pensarci.

— Domattina vi farò avere il denaro — disse.

— Bene — rispose Woudiver. — Domani comincerà ad arrivare quanto occorre.

14

Il vecchio scafo Ispra cominciò pian piano a tornare alla vita. I propulsori furono installati e saldati negli appositi spazi. Attraverso il pannello di accesso di poppa vennero introdotti e sistemati il generatore e il convertitore. L'Ispra non era più un guscio vuoto. Reith, Traz e Anacho davano una mano a ripulire, saldare, limare, togliere le parti rotte o comunque inservibili, compreso l'arredo. Ripulirono gli oblò, installarono nuovi sistemi di tenuta d'aria intorno allo sportello di accesso, rimossero le condutture d'aria che andavano revisionate.

Deine Zaire dirigeva e sorvegliava i lavori, e i suoi acuti occhi grigi non perdevano un particolare. Woudiver si faceva vedere di rado. Anche Artilo compariva, ogni tanto, limitandosi a dare un'occhiata e a concludere l'ispezione con l'inevitabile smorfia della sua brutta bocca grigia. Poi trascorse un mese senza che Woudiver venisse al capannone. Artilo, interrogato in merito, prima sputò per terra, poi diede una delle sue risposte laconiche e sprezzanti. — Il Giallone è andato in campagna.

— Davvero? E a fare che cosa?

Con un sogghigno, Artilo rispose: — Crede di essere un Sub-Dirdir e spreca tutti i suoi quattrini nei lussi della caccia.

— Vorreste dire che caccia uomini?

— Certo. Lui e i suoi amici. Il Giallone possiede un terreno di duemila acri, grande cioè come la Scatola di Vetro. Non è chiuso come la Scatola, ma è circondato da fili dove passa la corrente ad alta tensione e da pungiglioni avvelenati. Non accettate mai vino dal Giallone: al risveglio potreste trovarvi sul terreno di caccia come selvaggina. Il disgusto di Reith era tale che non volle indagare oltre. Trascorse un'altra delle settimane di dieci giorni di Tschai, dopo di che Woudiver ricomparve. Era evidentemente di pessimo umore. Senza salutare, si avvicinò a Reith, gli batté una mano sul braccio e disse: —

Affitto!

Reith trasse dalla borsa cinquecento zecchini e li depose su uno scaffale. Gli ripugnava sfiorare quella manaccia gialla.

Woudiver, in un impeto di collera, lasciò partire un manrovescio che fece traballare Reith, il quale ebbe tuttavia il buonsenso di valutare la situazione, prima di reagire. Lanciò un'occhiata ad Artilo, che se ne stava appoggiato al muro con aria indolente. Sapeva che quell'uomo lo avrebbe ucciso con la stessa indifferenza con cui avrebbe schiacciato un insetto. Ma, vicino a lui, pronto e vigilante, c'era il fido Traz. Artilo era neutralizzato.

Woudiver fissava Reith con occhi gelidi e inespressivi. Respirando a fondo, Reith dominò la collera. Restituire il colpo a Woudiver sarebbe servito solo ad aumentare il rancore del grassone: e quell'uomo era troppo infido e pericoloso per inimicarselo.

— Datemi quegli zecchini — disse Woudiver. — Non sono un mendicante per essere trattato a questo modo. Mi avete già abbastanza offeso, con la vostra arroganza. In futuro esigo il rispetto dovuto al mio rango.

Reith, per la seconda volta in pochi istanti, esitò. Gli sarebbe piaciuto sfogare la propria collera su quell'uomo mostruoso... Ma, facendolo, avrebbe segnato la fine delle sue speranze. Il programma a cui teneva tanto non si sarebbe più attuato. Reith sospirò di nuovo e decise di ingoiare il boccone amaro.

In un silenzio gelido e carico di tensione, prese gli zecchini dallo scaffale e li porse a Woudiver che, dopo averli contati, sbraitò furibondo:

— Non bastano! Pagate quello che mi dovete... l'affitto ammonta a mille zecchini mensili.

— Eccovene altri cinquecento — disse Reith, dominandosi a fatica. —

Ma non chiedetemene altri, perché non ve ne darò più.

Senza aggiungere parola, Woudiver girò sui tacchi e uscì. Artilo lo seguì

con lo sguardo, poi sputò nella polvere, quindi lanciò una lunga occhiata a Reith. Deine Zaire, che aveva seguito la scena senza intervenire, non fece

commenti. Reith cercò di digerire l'umiliazione tuffandosi nel lavoro. Due giorni dopo, Woudiver ricomparve. Indossava il suo sgargiante completo nero e giallo, ed era di umore completamente diverso: gentile, anche se sostenuto.

— E allora, come va il lavoro?

— Tutto bene. Non ci sono state grandi difficoltà — rispose Reith, freddamente. — Le parti più pesanti sono già state installate e collegate. Anche gli strumenti sono stati installati, ma non funzionano ancora. Deine Zarre sta preparando un'altra lista riguardante il sistema di allineamento magnetico, i sensibilizzatori, i condizionatori ambientali. Forse occorrerà

comprare una riserva di carburante.

— Va bene — disse Woudiver, increspando le labbra. — Si presenta ancora una volta la triste necessità di separarvi dagli zecchini che avete guadagnato con tanta fatica. Sarei davvero curioso di sapere come avete fatto a guadagnare una somma così ingente. Se fosse mia, non la sprecherei certo in un progetto tanto sballato.

— Evidentemente, a me non sembra sballato — rispose Reith, con falsa disinvoltura.

— Davvero strabiliante! Bene, quando sarà pronta la lista di Deine Zarre?

— Credo che lo sia già.

Deine Zarre porse la lista a Woudiver, che la esaminò e infine disse: —

Credo che vi costerà più di quanto potete permettervi.

— Mi auguro di no. Quanto occorrerà?

— Non potrei dirlo di preciso, così su due piedi. Ma fra affitto, spese vive giornaliere e quello che avete già pagato non credo che vi resti molto. Non volendo assolutamente confidarsi con Woudiver, Reith si limitò a rispondere: — È necessario ridurre le spese al minimo.

— Ci sono spese da cui non vi potete esimere — rispose Woudiver, con la sua voce melliflua. — E cioè l'affitto, le mie percentuali, gli onorari dei miei soci. Il resto, se c'è, potrete spenderlo come volete. A proposito, fatemi la gentilezza di darmi duemila zecchini per gli onorari. Se non potrete pagare il materiale, poco male: potrete restituirlo. Senza una parola, Reith porse a Woudiver duemila zecchini, calcolando mentalmente che, dei duecentoventimila zecchini portati dal Karabas, ne restavano ormai meno della metà.

Nel corso della serata, tre motocarri portarono il materiale richiesto da Deine Zarre e, poco dopo, ne arrivò un quarto, più piccolo, con otto contenitori di carburante. Traz e Anacho si accingevano a scaricarli, ma Reith glielo impedì. — Un momento! — Entrò nel capannone per chiedere a Deine Zarre: — Avete ordinato del carburante?

— Sì.

— Quanti contenitori ne occorrono per le prove in officina?

— Due. Uno per elemento. Dureranno un paio di mesi. Ne ho ordinati quattro, per averne di riserva.

Reith tornò fuori. — Scaricatene quattro — disse a Traz e ad Anacho. E

ad Artilo, che guidava il motocarro: — Noi avevamo ordinato solo quattro contenitori. Perché ne avete portati otto?

— Me l'ha ordinato il Giallone.

— Non importa. A noi ne bastano quattro. Riportate indietro gli altri.

— Non posso. Parlatene col Giallone.

— A noi ne occorrono solo quattro, e non intendo ritirarne di più. Degli altri, fatene quello che volete.

Fischiettando fra i denti, Artilo scese dal motocarro, scaricò i quattro contenitori non richiesti e li portò nel capannone, poi risalì al posto di guida e se ne andò.

I tre lo guardarono allontanarsi, e Anacho disse con voce atona: — Guai in vista.

— Lo penso anch'io.

— Scommetto la testa che i contenitori sono di Woudiver. Li ha rubati o li ha comprati sottocosto, e ha pensato di aver trovato un'eccellente occasione per ricavarne un bel guadagno.

— Dovremmo costringere Woudiver a portarseli via personalmente uno per uno — disse con rabbia Traz.

— Se soltanto sapessi qual è il suo punto debole — sospirò Reith.

— Anche lui, come tutti, ci tiene alla pelle.

— D'accordo, ma noi non possiamo tagliarci un braccio perché ci prende un dito — disse Reith.

La mattina dopo, Reith si era preparato un discorsetto vibrante, la cui elaborazione l'aveva tenuto sveglio buona parte della notte, ma Woudiver non si fece vedere.

Andò in officina di pessimo umore: il pensiero di Woudiver gli pesava addosso come un macigno. Quella mattina, Deine Zaire non si presentò al lavoro, e il malumore di Reith aumentò ancora. Verso mezzogiorno, una barriera di nuvoloni neri si levò sulle palizzate, offuscando il giallo chiarore di Carina 4269. Poco dopo cominciò a piovere a dirotto. Fu proprio quando la pioggia cadeva più fitta che arrivò Deine Zaire, seguito da due bambini pallidi e magri: un maschio di circa dodici anni e una bambina di tre o quattro. Il gruppetto, fradicio e intirizzito, entrò nel capannone. Deine Zarre pareva allo stremo delle forze, e i bambini erano intontiti dal freddo e dalla stanchezza.

Reith si affrettò a spaccare alcune cassette di legno e accese un fuoco di fortuna in mezzo al capannone; poi andò a prendere degli strofinacci e li porse ai tre. — Asciugatevi. Toglietevi la giacca e scaldatevi. Deine Zarre lo

guardò come se non avesse capito, poi ubbidì lentamente, imitato dai bambini. Erano evidentemente fratelli e, poiché assomigliavano vagamente a Deine Zarre, Reith pensò che fossero suoi nipoti. Il maschio aveva due bellissimi occhi azzurri. La bambina li aveva grigi, grandi e luminosi.

Reith preparò del tè, e finalmente Deine Zarre parlò.

— Grazie... I bambini hanno solo me. Non so dove mandarli, ma se qui vi danno fastidio, vedrò di provvedere diversamente.

— Ma nemmeno per sogno! — esclamò Reith. — Possono restare finché

vogliono, purché capiscano che non devono fare chiasso.

— Non apriranno bocca — lo rassicurò Deine Zarre. E, rivolto ai bambini: — Mi raccomando di non disturbare e di non raccontare a nessuno quello che vedete qui dentro.

— Non posso offrirvi abiti asciutti ma, se avete fame, ditemelo — disse Reith. — Qui teniamo sempre qualche provvista.

Il bambino scosse la testa senza dir niente, ma la piccola mormorò, con un timido sorriso: — Oggi non abbiamo fatto colazione.

Traz, che aveva assistito a tutta la scena, si affrettò a frugare nella piccola dispensa e tornò con pane di semi e minestra in scatola. Reith capì

che Traz si era commosso. Specialmente la bambina, così piccola, indifesa e tanto graziosa, aveva colpito la sua sensibilità.

Dopo essersi rifocillato, Deine Zarre esaminò il lavoro fatto durante la sua assenza.

Reith cercò di far conversazione coi bambini. — Vi siete asciugati bene?

— Sì, grazie.

— Deine Zarre è vostro nonno?

— Zio.

— Capisco. E siete venuti ad abitare con lui?

— Sì.

Reith non sapeva che altro dire. Traz, però, che era meno diplomatico, domandò: — Cosa ne è stato dei vostri genitori?

— Sono stati uccisi dai Fairo — mormorò il bambino, con voce tremante.

— Venite dalle alture del Cielo, vero? — chiese Anacho.

— Sì.

— E in che modo siete arrivati fin qui?

— A piedi.

— È un viaggio lungo e pericoloso.

— Abbiamo avuto fortuna. — I due bambini fissavano il fuoco, e la piccola ebbe un brivido, forse ricordando i particolari della fuga.

— Vi siete assunto una bella responsabilità — disse Reith a Daine Zaire.

— Potete ben dirlo.

— La vostra paga non è molto alta. Vogliamo aumentarvela.

— Grazie, accetto l'offerta.

Reith si voltò e vide stagliarsi sulla soglia la mole di Woudiver. Il grassone aveva un'espressione disgustata e stupita. Quel giorno aveva indossato un altro dei suoi sgargianti completi: calzoni di velluto nero, molto stretti sulle grosse gambe, giacca viola e marrone e fusciacca gialla. Si avvicinò ai due bambini e, dopo averli fissati a lungo, domandò: —

Cosa fate qui? Chi ha acceso il fuoco?

— Eravamo bagnati — spiegò la bambina — e quel signore gentile ci ha fatto scaldare davanti al fuoco.

— Ah... E chi sarebbe questo signore gentile?

— Sono io — disse Reith avvicinandosi. — Questi bambini sono nipoti di Deine Zarre. Ho acceso il fuoco per farli asciugare.

— Naturalmente senza pensare che il capannone è mio! Basta una scintilla, e tutto va a fuoco.

— Con quella pioggia, pensavo che non ci fosse pericolo.

— Va bene, va bene — rispose Woudiver, con un gesto di noncuranza.

— Come va il lavoro?

— Discretamente — rispose Reith.

Woudiver gli porse un foglio. — Ecco il conto della merce consegnata stanotte. Come vedete, è un conticino da nulla, in quanto sono riuscito a procurarmi il carburante a bassissimo prezzo.

Reith aprì il foglio. C'era scritto: PER MERCE CONSEGNATA, ZECCHINI 106.800.

Woudiver continuò: — Pare che finora abbiamo avuto fortuna. Speriamo che duri. Proprio ieri i Dirdir hanno arrestato due ladri che lavoravano al magazzino del reparto esportazioni, e li hanno immediatamente trasferiti nella Scatola di Vetro. Quindi, come potete ben capire, non si può mai essere sicuri.

— Woudiver — disse Reith — il conto è troppo salato. E inoltre non ho intenzione di pagare per merce che non ho ordinato.

— Vi ho già detto che è un prezzo speciale, per cui la merce in più viene praticamente regalata.

— Non voglio regali, e comunque il prezzo è troppo alto lo stesso. Anzi, se

volete saperlo, non ho denaro sufficiente.

— Se non l'avete, farete bene a procurarvelo — disse Woudiver, con una nota minacciosa nella voce melliflua.

— Non è la cosa più facile del mondo.

— Per alcuni lo è, almeno sembra — rispose Woudiver. — Circolano strane voci, in città. Pare che tre uomini, entrati nel Karabas, abbiano massacrato un gran numero di Dirdir, derubandoli. Di questi tre uomini, uno pare che fosse giovane e biondo, come i nomadi della steppa del Kotan. Un altro sarebbe un Sub-Dirdir rinnegato, e il terzo un tipo bruno, di razza indefinibile. I Dirdir non vedono l'ora di mettere le mani su quei tre. Ah, a proposito, circola anche un'altra voce: pare che l'uomo abbia detto di provenire da un altro mondo da cui, secondo quanto asserisce, provengono tutti gli uomini. Per me, questa è una bestemmia. Voi che ne dite?

— Che è una storia interessante — rispose Reith, cercando di nascondere il suo terrore.

Woudiver si concesse un sorrisetto. — Siamo in una posizione molto vulnerabile — disse. — Io stesso corro pericolo, un grave pericolo. Dovrei espormi per niente? Vi aiuto per generosità e amicizia, certo, però debbo avere un compenso.

— Non posso pagare quel che chiedete, perché è pressappoco tutto quello che possiedo — dichiarò Reith. — Quindi non cercate di estorcermi altro.

— Perché no? — ribatté Woudiver, con un sogghigno. — Presumiamo che le voci che ho riferito rispondano a verità e che voi e i vostri amici siate le persone ricercate. In questo caso, non potreste negare di avermi indegnamente ingannato.

— Presumiamo... un bel niente!

— E il famoso tesoro?

— Esiste, ve lo giuro. Aiutatemi come meglio potete, e fra un mese saremo in

grado di lasciare Tschai. Fra un altro mese, sarete ricompensato come neppure immaginate.

— Dove? Come? — Woudiver si avvicinò a Reith puntandogli contro l'indice. — Lasciate che vi chieda ancora una cosa: siete stato voi a mettere in giro quelle favole relative al lontano pianeta su cui avrebbe avuto origine l'umanità? E, in caso affermativo, credete a queste blasfeme fantasie?

Non sapendo che pesci pigliare, Reith cercò di sviare il discorso.

— Tutto questo non c'entra. I nostri rapporti di lavoro e le chiacchiere che mi avete riferito non m'interessano né mi riguardano. Woudiver scosse più volte la testa con aria incredula.

— Al momento in cui l'astronave lascerà Tschai — continuò Reith —

tutti gli zecchini che mi restano saranno vostri. Non posso fare di più. Se vi decidete a essere ragionevole, bene. Altrimenti... — Lasciò la frase in sospeso, non sapendo come minacciare Woudiver per spaventarlo seriamente.

Il grassone sfoderò un gran sorriso.

— Altrimenti che cosa? Sapete benissimo di non poter fare niente. Basta che io dica una parola, e finirete subito nella Scatola di Vetro. Cosa potete farmi? Niente. Quindi dovete piegarvi alle mie richieste. Reith si guardò intorno. Artilo stava sulla soglia, intento ad annusare una polverina grigia. Una vistosa pistola gli pendeva dalla cintura. Deine Zaire si avvicinò. Ignorando Woudiver, si rivolse a Reith:

— I contenitori non sono come li avevo ordinati — disse. — Prima di tutto non sono della misura adatta, e poi sono in pessimo stato. Bisogna rimandarli indietro.

Woudiver socchiuse gli occhi e storse la bocca.

— Cosa? Sono di ottima marca!

— Ma a noi non servono. Sono inutilizzabili — rispose Deine Zaire con semplicità; e si allontanò senza aggiungere altro. I due bambini lo seguirono

con lo sguardo, e Woudiver fermò a lungo la sua attenzione su di loro. Poi tornò a occuparsi di Reith.

— A quanto pare i contenitori sono della misura sbagliata. Quanto siete disposto a pagarli?

— Al prezzo corrente. Portate via questi e riportatemene quattro che vadano bene e siano in buono stato, senza caricare troppo il prezzo. Non dimenticate che ho molte spese e che non posso sborsare più di quanto possiedo.

Woudiver non rispose. Deine Zaire si era avvicinato a parlare ai suoi nipotini, e il grassone si unì al gruppo. Reith, affranto dall'ira e dalla stanchezza, andò a versarsi un boccale di tè che bevve avidamente. Woudiver era diventato affabile, al punto di accarezzare i bambini mentre Deine Zaire l'osservava pallido come la cera. Infine Woudiver si allontanò per andare a scambiare qualche parola con Artilo, che uscì nel cortile spazzato da un forte vento.

Woudiver chiamò con un cenno Reith e Deine Zarre. I due si avvicinarono, e il grassone disse con un sorriso: — Voi due congiurate per impoverirmi. Insistete per avere la merce migliore e poi non volete pagare. Pazienza. Artilo porterà via i contenitori che avete rifiutato, ma voi, Deine Zarre , verrete con me a scegliere quelli adatti. Così non ci sarà pericolo di sbagliare.

— Adesso? Subito? Devo pensare a sistemare i bambini.

— Subito. Stasera andrò nella mia casetta di campagna e resterò via per qualche tempo. Capisco bene che qui il mio aiuto non è apprezzato come si conviene.

Deine Zarre acconsentì a partire, sia pure di malavoglia, dopo aver parlato ai bambini.

Trascorsero due ore, e il sole fece capolino tra le nuvole illuminando le torri scarlatte e purpuree di Hei, che si stagliavano nitide contro l'azzurro del cielo. La macchina nera di Woudiver comparve sullo spiazzo e ne scese Artilo, che entrò nel capannone. Reith lo seguì con lo sguardo, senza aprire bocca. L'uomo di fiducia di Woudiver si avvicinò ai bambini e rivolse loro qualche parola, con modi bruschi e sgarbati. I due piccoli parvero dubbiosi e

intimoriti, e si voltarono a guardare Reith, che si affrettò ad avvicinarsi per domandare: — Cosa succede?

— Non sono affari vostri — replicò Artilo.

— Volete portare via i bambini?

— Vi ripeto che non sono affari vostri.

— Non andate con quest'uomo — raccomandò Reith ai due fratellini. —

Aspettate che torni lo zio.

— Ma lui ha detto che ci porta dallo zio — disse la bambina.

— Non dategli retta. Dev'essere successo qualcosa. Vostro zio dovrebbe essere già tornato da un pezzo.

Artilo si voltò verso Reith con lo scatto fulmineo di un rettile pericoloso.

— Io eseguo degli ordini che mi hanno dato. Non intromettetevi.

— E chi vi ha dato gli ordini? Woudiver?

— Vi ripeto per la terza volta che non sono affari vostri. Andiamo —

concluse, rivolto ai bambini e infilando la destra sotto la giacca grigia.

— Noi non vogliamo venire con te — piagnucolò la bambina.

— Se vi rifiutate, vi porterò di peso.

— Provatevi a toccarli e vi ammazzo — gridò Reith.

Artilo lo fissò freddamente ed estrasse di sotto la giacca la mano armata di pistola. Reith lo colpì duramente, di taglio, sull'avambraccio, ma Artilo, che aveva previsto la mossa, trasse dalla manica dell'altro braccio un lungo coltello che lanciò contro Reith. Questi fu pronto a scansarsi, e la lama lo sfiorò appena. Artilo raccattò fulmineamente il coltello ma Reith, spinto da

un'ira furibonda, gli si avventò addosso: gli afferrò i polsi, ruotò su se stesso, si chinò, tornò a rialzarsi e scagliò l'avversario dalla parte opposta del capannone, dove Artilo cadde come un mucchio di stracci. Ansimando, Reith andò ad afferrarlo per la giacca, lo trascinò fuori e lo scaraventò nel fango. Dopo qualche minuto Artilo si rialzò faticosamente e si avviò zoppicando verso la macchina. Con aria indifferente, senza mai voltarsi indietro, si ripulì alla meglio, risalì in macchina e partì.

— Avresti potuto ucciderlo — disse Anacho a Reith, in tono di rimprovero. — E allora sì che ce la saremmo vista brutta. Reith non rispose. Il coltello di Artilo, sfiorandolo, gli aveva prodotto una ferita superficiale, che però sanguinava abbondantemente. Traz e Anacho lo medicarono. Anche la bambina, avvicinandosi, cercò di rendersi utile.

— Grazie — le disse Reith, con una carezza.

La piccina lo guardò a lungo, ma non riuscì a dire nulla. Passò il pomeriggio, e i bambini andarono sulla porta, nella speranza di veder tornare lo zio. Gli operai se ne andarono e nel capannone tornò il silenzio. Dopo un poco, arrivò la macchina nera e ne scese Deine Zaire, seguito da Woudiver. Artilo, dopo aver aperto il portabagagli, ne trasse quattro contenitori che trasportò nel capannone. Reith notò che i suoi modi erano quelli di sempre: duri, scostanti, impersonali.

Woudiver lanciò una lunga occhiata ai due bambini, che si ritrassero tremando nell'ombra. Poi disse a Reith: — Vi ho portato i contenitori. Li ha scelti Zaire. Costano parecchio. Qui c'è la ricevuta di un altro mese di affitto e per il salario di Artilo.

— Il salario di Artilo? — ripeté Reith. — Volete scherzare?

— Il totale, come vedete, assomma esattamente a centomila zecchini. Non accetto sconti. O pagate subito, o vi sbatto fuori.

— Non posso accettare — mormorò Reith, accecato dall'ira.

— E allora, fuori! E inoltre, dal momento che non siete più mio cliente, mi vedo costretto a denunciarvi ai Dirdir.

Reith capitolò. — Centomila zecchini. E poi?

— Tutto quello che sarà necessario.

— Intendete farmi altri ricatti?

— "Ricatto" è una parola volgare, che non mi piace — protestò

Woudiver. — Adam Reith, vi avverto che vi conviene essere gentile con me.

— Vi farò avere quanto chiedete entro cinque o sei giorni. Ora come ora, non ho sottomano tanto denaro.

— E dove pensate di procurarvelo?

— Ne ho in deposito a Coad.

Woudiver lo guardò incredulo, ma non disse altro. Girò sui tacchi e si allontanò, seguito da Artilo. Quando i due furono partiti, Traz domandò a Reith: — Dove pensi di trovare centomila zecchini?

— Nel Karabas, dove li abbiamo seppelliti — rispose Reith.

— L'unico problema è riuscire ad andare a prenderli... Ma forse non è

difficile come sembra.

Anacho scosse la testa. — Ho sempre detto che il tuo è l'ottimismo dei pazzi.

— Statemi a sentire, voi due: prenderò l'aereo e seguirò la rotta nord, quella che seguono i Dirdir. Non potranno notare niente d'insolito, nemmeno ricorrendo al sistema di sorveglianza radar. Atterrerò a notte fatta a est della foresta. Di mattina scaverò e porterò gli zecchini a bordo e, al crepuscolo, tornerò a Sivishe, come una squadra dirdir che torni dalla caccia.

— Mi pare che tu semplifichi eccessivamente le cose — osservò

dubbioso Anacho.

— Ma se tutto va bene, la cosa sarà semplice...

— Vengo con te — disse Traz. — Potrai aver bisogno di aiuto.

— Ho deciso di venire anch'io — aggiunse Anacho.

— No, basta uno per il lavoro che c'è da fare — obiettò Reith.

— Voi restate qui a badare che tutto proceda bene. Nella mia borsa ci sono sessanta o settantamila zecchini: prendeteli e lasciate immediatamente Sivishe... Ma tornerò, ne sono sicuro. È impossibile che debba andare sempre tutto male.

— Bel modo di ragionare! — esclamò Anacho. — Temo proprio che non ci rivedremo mai più.

— Non dire sciocchezze... Be', è meglio che mi avvii. Prima parto, prima sarò di ritorno.

15

L'aereo volava tranquillo nella notte del vecchio Tschai, su un paesaggio che la luce della luna azzurra rendeva spettrale. A Reith pareva di vivere uno strano sogno. Riandava agli avvenimenti della sua vita, all'infanzia, agli anni di studio e di addestramento, alle sue missioni tra le stelle, e infine all'incarico a bordo dell' *Explorator IV*. E poi, Tschai: la distruzione della nave stellare, il suo miracoloso salvataggio, i mesi vissuti coi nomadi Emblema, il viaggio attraverso la steppa di Aman e la Steppa Morta, fino a Tera, il saccheggio di Dadiche, il viaggio nel Cath e le avventure ad Ao Hidis... E poi il viaggio nel Karabas, il massacro dei Dirdir, la costruzione della nave spaziale a Sivishe. E Woudiver! Su Tschai, tanto il vizio che la virtù erano esasperati: Reith aveva avuto modo di conoscere molti uomini malvagi, ma Woudiver spiccava su tutti.

Man mano che l'aereo avanzava nella notte, le foreste del Kislovan centrale cedettero il posto ad alture desolate e a deserti. Non si vedeva una luce, un fuoco, neppure il più piccolo indizio di attività umana e civile. Reith esaminò l'indicatore di rotta e inserì il pilota automatico. Di lì a un'ora avrebbe

raggiunto il Karabas. La luna azzurra stava per tramontare e, di lì a poco, fino all'alba, avrebbero regnato le tenebre. L'ora passò, e Braz scomparve oltre l'orizzonte. A est comparve una tenue luce color seppia, che preannunciava l'alba. Reith, dividendo l'attenzione tra l'indicatore e il terreno sottostante, scorse infine il profilo di Khusz e si affrettò a perder quota, portando l'apparecchio quasi al livello del terreno, virando a est, in modo da passare alle spalle della foresta di Confine. Mentre Carina 4269 levava sopra l'orizzonte il suo primo spicchio bruno, Reith atterrò ai margini della foresta.

Rimase a lungo con gli occhi e le orecchie tese. Carina 4269 si alzò nel cielo, e la sua luce illuminò l'aereo. Reith raccolse qualche bracciata di fronde per mimetizzarlo alla meglio.

Era venuto il momento di avventurarsi nella foresta. Non poteva indugiare oltre. Prese un sacco e una vanga e, dopo essersi infilato la pistola nella cintura, s'incamminò.

Il percorso gli era noto e ne riconobbe i diversi particolari: qua un ciuffo di licheni di forma strana, là un albero caduto, più avanti una fungaia. Man mano che avanzava, percepiva, sempre più forte, un odore disgustoso e dolciastro: odore di carne putrefatta... ma c'era da prevederlo. Tuttavia si fermò di colpo: gli era parso di sentire anche delle voci. Uscì dal sentiero e si nascose tra gli alberi. Sì, aveva sentito bene. Chi poteva essere? Reith esitò, poi riprese a marciare restando tra la fitta vegetazione. Poco oltre, c'era il punto in cui lui e i suoi amici avevano scavato la trappola. Reith vi si avvicinò con estrema circospezione, camminando carponi... Quando gli parve di essere nascosto abbastanza bene, alzò la testa: ai suoi occhi si presentò uno spettacolo fantastico. Di fianco a un'enorme buca c'erano cinque imponenti Dirdir in paludamento da caccia: nella buca, intenti a scavare con zappe e secchi, c'erano una decina di uomini dalla faccia grigia. La buca era quella che lui aveva scavato con Traz e Anacho e nella quale avevano sepolto i Dirdir. Dai cadaveri emanava un lezzo insopportabile... Reith guardò stupefatto uno degli uomini: era Issam il Thang. Vicino a lui scavavano lo stalliere e il portiere dell'Alawan. Gli altri non li conosceva, o non ricordava di averli visti, anche se qualcuno aveva un che di familiare: pensò che fossero tutte persone con cui, per un motivo o per l'altro, aveva avuto a che fare durante il suo soggiorno a Maust.

I Dirdir continuavano a stare immobili, sorvegliando attentamente i lavori. Avevano le antenne più luminose che mai. Se provavano dolore o disgusto, non lo dimostravano di certo.

Reith capì che non era il momento di riflettere e di soppesare il pro e il contro: estrasse la pistola e sparò tre colpi in rapida successione. Tre Dirdir caddero morti. I due superstiti si voltarono stupiti e furibondi: altri due colpi li liquidarono. Reith uscì dal nascondiglio, gridando agli uomini che lo fissavano sbalorditi dalla buca: — Via! Fuori di lì!

— Sei tu l'assassino! — gli urlò stravolto Issam. — È colpa tua se siamo qui.

— Non è il momento di stare a discutere — gli gridò Reith. — Esci di lì

e fila, se ci tieni alla pelle.

— A che servirebbe? I Dirdir ci ritroverebbero e ci ammazzerebbero fra mille tormenti...

Intanto lo stalliere era già uscito dalla fossa. Si avvicinò ai Dirdir appena uccisi, tolse a uno un'arma e si voltò verso Issam.

— Non occorre che tu esca dalla buca — gli disse e, contemporaneamente, sparò. Il Thang rotolò fra le carogne dei Dirdir.

— Ci ha traditi tutti — spiegò lo stalliere a Reith — sperando di ingraziarseli: ed ecco cos'ha guadagnato!

— Erano soli quei cinque Dirdir?

— C'erano anche due Eccellenze, che sono andate a Khusz.

— Prendete le armi e andatevene.

Lo stalliere e gli altri scavatori non se lo fecero ripetere due volte e partirono di corsa verso le colline del Richiamo. Reith scavò tra le radici dell'albero, dove lui e i suoi compagni avevano sepolto gli zecchini che non avevano potuto portare via nel primo viaggio. Li ritrovò subito, ma non stette a contarli: si limitò a infilarli nel sacco, augurandosi che fossero almeno

centomila.

Si caricò il sacco in spalla, gettando un'ultima occhiata alla fossa e al cadavere di Issam il Thang.

Tornato nel posto dove aveva lasciato l'aereo, vi caricò il sacco e si mise a sedere al posto di guida, accingendosi ad aspettare, roso dall'impazienza. Non osava partire finché c'era luce: volando basso poteva essere scorto dai cacciatori, e volando alto sarebbe stato individuato dai radar. Finalmente Carina 4269 tramontò dietro le colline, e un triste crepuscolo marrone cadde sulla zona. Sulle colline cominciarono ad accendersi i primi fuochi. Reith decollò.

Volò basso finché fu sulla zona, poi prese quota e fece rotta verso Sivishe.

16

Mentre la terra buia e desolata passava sotto di lui, Reith rivide, con gli occhi della mente, un carosello di immagini: facce sconvolte dall'orrore, dalla paura, dal dolore. Chasch Blu, Wankh, Pnume, Phung, Chasch Verdi e Dirdir salivano sulla scena della sua fantasia per restarvi un attimo e poi scomparire, sostituiti subito da altre immagini.

Passò la notte. L'aereo volava verso sud, e quando Carina 4269 sorse all'est, illuminò i pinnacoli di Hei.

Reith atterrò senza incidenti, anche se gli parve che un gruppo di Dirdir lo guardassero con sospettosa curiosità; infine lasciò il campo, col sacco degli zecchini.

Per prima cosa, andò all'albergo dell'Antico Regno, senza trovarvi né

Traz né Anacho: tuttavia non si preoccupò, perché capitava spesso che passassero la notte al capannone.

Si lasciò cadere esausto sul letto, gettò il sacco in un angolo e si addormentò quasi subito.

Una mano che lo scuoteva lo svegliò di soprassalto. Aprì gli occhi e vide

Traz al suo capezzale.

— Temevo proprio che tu fossi venuto qui — sussurrò il ragazzo. —

Svelto, dobbiamo andarcene. L'albergo è pericoloso.

Ancora insonnolito, Reith si rizzò a sedere. Era passato da poco mezzogiorno, a giudicare dalle ombre che entravano dalla finestra.

— Cos'è successo?

— I Dirdir hanno arrestato Anacho. Io ero fuori per delle spese, altrimenti avrebbero portato via anche me.

Adesso Reith era completamente sveglio. — Quando è successo?

— Ieri. È opera di Woudiver. È venuto al capannone e ha fatto un mucchio di domande sul tuo conto. Voleva sapere se era vero che sostieni di venire da un altro mondo. Io e Anacho ci siamo rifiutati di parlare, e lui ha cominciato a prendersela con Anacho, dandogli del rinnegato... "Tu, che sei un Sub-Dirdir, come fai adesso a vivere da sottouomo fra i sottouomini?" Sentendosi provocato, Anacho gli ha detto che la storia della Doppia Genesi è una panzana. Woudiver se n'è andato senza rispondere, e stamattina sono arrivati i Dirdir ad arrestare Anacho. Se lo costringono a parlare, tanto noi che la nave siamo perduti. Reith si vestì affranto: ancora una volta i suoi sogni stavano naufragando. Accidenti a Woudiver!

— Vieni, sbrigati — lo incitò Traz, afferrandolo per un braccio.

— È probabile che l'albergo sia sorvegliato.

Reith prese il sacco degli zecchini e lasciò l'albergo con Traz. Si avviarono nel dedalo delle strade di Sivishe, senza una meta precisa. Dopo un po', Reith si accorse di avere fame. Entrarono in una taverna a consumare un rapido spuntino. Dopodiché, Reith cominciò ad avere le idee più chiare. Anacho era prigioniero dei Dirdir, e Woudiver si aspettava certamente che lui, Reith, reagisse. O invece si sentiva tanto sicuro da non temere niente? In questo caso, avrebbe avuto una bella sorpresa... Reith lo odiava e giurò di fargliela

pagare. Ma come?

— Hai visto Woudiver, oggi? — domandò a Traz.

— Sì, stamattina. Sono andato al capannone per vedere se era arrivato. È

venuto un momento prima di andare in ufficio.

— Andiamo a vedere se c'è ancora.

— Cos'hai intenzione di fare?

— Potrei ammazzarlo — rispose Reith con una risata amara — ma non servirebbe. Ci occorrono informazioni che solamente lui ci può dare. Traz non rispose, e Reith, come sempre, non riuscì a indovinare i suoi pensieri.

Presero l'autobus a sei ruote che arrivava fino al piazzale vicino allo spiazzo dei capannoni. A ogni giro delle ruote, Reith sentiva aumentare la propria tensione. Quando giunse a destinazione e vide la macchina nera di Woudiver, si sentì montare il sangue alla testa. Si fermò, trasse un profondo sospiro per calmarsi e, appena si sentì padrone di se stesso, porse a Traz il sacco con gli zecchini, dicendo: — Nascondili nel capannone.

— Non andare da solo, aspettami — disse il ragazzo.

— Non temere. Non posso permettermi il lusso di creare altri guai. Aspettami nel capannone.

Quando'entrò nell'ufficio, trovò nell'ingresso Artilo che, sdraiato a gambe larghe su una poltrona, si scaldava al fuoco di un braciere.

— Dite a Woudiver che ho bisogno di vederlo.

Senza affrettarsi troppo, Artilo si alzò e socchiuse la porta dell'ufficio vero e proprio. Mormorò qualcosa, poi si ritrasse e spalancò il battente, che andò a sbattere contro il muro. Woudiver comparve sulla soglia: aveva la faccia sconvolta dall'ira.

— Adam Reith — esclamò con voce rimbombante — dove sono i miei

zecchini?

— Dov'è il Sub-Dirdir, prima di tutto?

Woudiver inarcò le spalle, e Reith temette, per un attimo, che volesse assalirlo. In questo caso, Reith sapeva che non sarebbe più riuscito a dominarsi. Invece l'altro si limitò a dire: — Volete tirarla in lungo con delle sciocchezze? Fuori gli zecchini e poi filate!

— Vi darò il denaro quando avrò visto Ankheat-afram-Anacho.

— V'interessa quel bestemmiatore, quel rinnegato? — tuonò Woudiver.

— Se volete vederlo, andate nella Scatola di Vetro!

— È là dentro?

— E dove, se no?

— Ne siete certo?

— Perché vi interessa tanto saperlo?

— Perché è mio amico. Voi l'avete consegnato ai Dirdir e adesso dovete risponderne a me.

Woudiver cominciò a gonfiare le guance, ma Reith disse con voce secca:

— Smettetela di fare tante scene. Voi avete consegnato Anacho ai Dirdir, e io voglio salvarlo.

— Impossibile — rispose Woudiver. — Anche se volessi, non potrei fare niente.

— Ma siete sicuro che sia nella Scatola di Vetro?

— E dove altro avrebbero dovuto mandarlo? L'hanno arrestato per i delitti commessi prima di fuggire, quindi i Dirdir non sapranno niente del vostro progetto, se è questo che vi preoccupa. A meno che, naturalmente, non sia lui

a rivelarlo.

— In tal caso — disse Reith — verreste a trovarvi in difficoltà pure voi. Woudiver non seppe cosa rispondere.

— Si può comprare la fuga di Anacho col denaro? — domandò Reith.

— Nemmeno per sogno! È nella Scatola di Vetro!

— Me l'avete già detto. Ma come posso esserne certo?

— Andate a vedere di persona.

— Chiunque può entrare ad assistere?

— Certo! La Scatola non ha segreti.

— Come devo fare?

— Andate a Hei, arrivate alla Scatola, salite fino alla galleria superiore, da cui si domina l'arena.

— E di là è possibile calare una corda o una scala?

— Sì, ma chi tentasse di farlo non avrebbe vita lunga: verrebbe subito gettato nell'arena... Se vi proponete di fare una cosa del genere, ditemelo, perché non voglio mancare allo spettacolo.

— Se fossi disposto a offrire un milione di zecchini, credete che riuscirei a far scappare Anacho?

— Un milione di zecchini? E da tre mesi piangete miseria con me?

Dunque, mi avete ingannato...

— Vi ho chiesto se per un milione di zecchini si potrebbe organizzare la fuga.

— No — rispose Woudiver, con aria meditabonda. — Temo proprio di no... un milione di zecchini... eh, no! Non c'è niente da fare, proprio niente.

Dunque, avete un milione di zecchini?

— No — si affrettò a rispondere Reith. — Volevo solo sapere se fosse possibile liberare Anacho.

— No, è assolutamente impossibile — dichiarò con fermezza Woudiver.

— Dov'è il mio denaro?

— Ogni cosa a suo tempo. Avete tradito il mio amico. Ora potete aspettare.

Ancora una volta, Reith ebbe l'impressione che Woudiver gli si volesse scagliare addosso. Invece il grassone si limitò a dire: — Non vi esprimete nel modo dovuto. Io non ho "tradito": ho solo denunciato un criminale perché venga sottoposto al castigo che si merita. E poi, perché dovrei mostrarmi leale con voi o i vostri amici? Voi non lo siete stati con me, e se vi fosse stato possibile farmi del male impunemente, non avreste esitato. Adam Reith, ricordate una cosa: l'amicizia dev'essere reciproca per sopravvivere. Non pretendete dagli altri quello che voi rifiutate loro. Se vi sono odioso, non dimenticate che provo gli stessi sentimenti nei vostri confronti. Fra noi due, chi è nel torto? Secondo la morale locale, io sono nel giusto. Voi siete l'intruso, e le vostre proteste sono assurde e ridicole. Il disprezzo che dimostrate nei miei confronti è dovuto al fatto che, secondo voi, sono disonesto: ebbene, non dimenticate che mi avete scelto perché vi occorreva una persona in grado di commettere azioni illegali nel vostro interesse. Questo voi volevate da me, e non vi siete mai curato di sapere se, per accontentarvi, correvo dei rischi. Volevate sfruttarmi, e l'avete fatto. Mi avete indotto ad agire in modo scorretto perché questo vi conveniva, e adesso non venite a farmi la predica, solo perché ho adeguato la mia condotta alla vostra.

Non sapendo cosa rispondere, Reith si voltò e uscì dall'ufficio. Nel capannone, il lavoro procedeva col solito ritmo: pareva un'oasi di normalità, dopo il volo nel Karabas e il colloquio con Woudiver. Traz aspettava Reith sulla porta. — Cos'ha detto? — domandò.

— Che io sono venuto qui per sfruttarlo e che Anacho è un criminale. Che cosa potevo ribattere?

— E che cosa è accaduto ad Anacho?

— È nella Scatola di Vetro. A quanto dice Woudiver, è facile entrarci, ma impossibile uscirne. — Reith riattraversò il capannone e, fermatosi sulla soglia, guardò l'enorme edificio di vetro grigio. — Vuoi dire a Deine Zaire di venire qui un momento? — chiese a Traz.

Deine Zarre arrivò pochi secondi dopo. — Siete mai andato nella Scatola di Vetro? — gli domandò Reith.

— Una volta, tempo fa.

— Woudiver dice che, volendo, si potrebbe calare nell'arena una corda.

— Uno che voglia suicidarsi può benissimo farlo.

— Ho bisogno di due cariche di esplosivo ad altissimo potenziale, sufficiente a distruggere un capannone grande dieci volte questo. Dove potrei procurarmele al più presto?

Deine Zarre ci pensò su un momento, poi rispose: — Aspettate qui. Tornò un'ora dopo con due recipienti di argilla. — Questo è l'esplosivo e qui ci sono i detonatori. È materiale di contrabbando: vi prego di non dire da dove proviene.

— Non ci sarà mai bisogno che ne parli — rispose Reith. — O almeno lo spero.

17

Traz e Reith, avvolti in ampi mantelli grigi, attraversarono il ponte che portava alla terraferma ed entrarono nella città dirdir di Hei lungo un bel vialone ampio, pavimentato con una sottile sostanza bianca che scricchiolava sotto i piedi. Ai lati della strada si levavano le torri purpuree e scarlatte; quelle grigie e biancastre sorgevano più all'interno, oltre la Scatola di Vetro. In fondo al viale c'era un'altissima costruzione scarlatta, circondata da uno spiazzo di finissima sabbia candida, su cui erano posati alcuni strani oggetti di pietra levigata. Sculture artistiche? Feticci? Trofei?

Reith non lo sapeva, né aveva voglia di chiedere informazioni in proposito. Di fronte alla costruzione c'era una bassa piattaforma di marmo bianco, su cui stavano tre Dirdir. In quell'occasione Reith vide per la prima volta un Dirdir femmina. Era una creatura più piccola dei suoi compagni e meno armoniosa nel portamento. La testa si allargava in alto e si assottigliava sotto la bocca, a formare una parvenza di mento. Mentre i maschi avevano la pelle candida, le femmine l'avevano grigio-chiara, con sfumature malva. La femmina e uno dei Dirdir maschi erano intenti a contemplare un terzo Dirdir, molto più piccolo di loro, certo un cucciolo. Le loro fulgide antenne si contorcevano e si agitavano ora verso l'uno ora verso l'altro degli strani oggetti di pietra, seguendo un rituale che Reith non si sforzò di comprendere. Guardandoli un po' affascinato, un po' disgustato, pensò che doveva trattarsi di uno dei famosi "misteri".

Anacho gli aveva spiegato i processi sessuali dei Dirdir con queste parole: "Per sommi capi, le cose stanno in questo modo: ci sono dodici tipi di organi sessuali maschili e quattordici tipi di organi femminili. Gli accoppiamenti sono possibili solo tra determinati tipi. Per esempio, il Tipo Uno maschile può unirsi solo col Cinque e col Nove femminile. Il Cinque femminile si può accoppiare solo con l'Uno maschile, mentre il Nove si può unire anche coi maschi Undici e Dodici. La faccenda, quindi, diventa estremamente complessa. Ogni tipo, maschile e femminile, ha il suo nome specifico e i suoi attributi teorici, ed è difficile l'accoppiamento finché il tipo individuale rimane segreto. Questo è uno dei misteri dirdir. Se un tipo individuale viene reso noto, bisogna che l'individuo in questione si conformi agli attributi teorici del suo tipo, anche se contrastano con le sue inclinazioni. Perciò, in genere, il tipo resta segreto, e l'individuo vive in continuo imbarazzo e diffidenza. Come ben puoi immaginare, una faccenda tanto complicata assorbe gran parte dell'attenzione e dell'energia e forse, costringendo i Dirdir a una vita isolata, frammentaria, ossessionata da questi problemi, ha impedito alla loro razza di dominare lo spazio".

"Davvero stupefacente" aveva detto Reith. "Ma se i tipi restano segreti e ci sono tante incompatibilità, come fanno ad accoppiarsi? Come si riproducono?"

"Ci sono diversi sistemi: matrimonio di prova, le cosiddette 'riunioni

all'oscuro', le informazioni anonime. Oh, non è poi tanto difficile superare le difficoltà. Non occorre aggiungere che i Sub-Dirdir maschi e femmine di basso rango, non avendo segreti, sono considerati esseri deficienti e, in un certo senso, ridicoli."

"Hai specificato 'di basso rango'... e gli altri? Gli Immacolati?" Anacho, dopo essersi schiarito la voce, aveva risposto: "Gli Immacolati rimediano con complicate operazioni chirurgiche. Hanno il permesso di trasformarsi secondo uno degli otto tipi: in tal modo vengono fatti partecipi dei 'segreti' e possono portare il Blu e il Rosa".

"E l'accoppiamento?"

"È piuttosto difficile, diventa una ingegnosa copia del sistema dirdir. Ogni tipo può accoppiarsi con due dell'altro sesso." Reith non era riuscito a trattenersi dal ridere. Anacho lo aveva guardato stupito e offeso, mentre l'amico gli chiedeva: "E tu? A che punto sei arrivato?"

"Non molto lontano" aveva confessato Anacho. "Per certi motivi portavo il Rosa e il Blu, senza possedere il 'segreto' richiesto. E quindi sono stato dichiarato fuorilegge. E questo è accaduto poco prima che ci conoscessimo."

"Ammetto che hai commesso un reato davvero singolare" aveva commentato Reith.

... E allora Anacho lottava per la vita, nell'arena che imitava le lande del Sibol.

Il vialone che portava alla Scatola di Vetro andava man mano facendosi sempre più ampio, quasi temesse di sfuggire al cospetto dell'enorme edificio. I Dirdir, i Sub-Dirdir e gli operai in cappa grigia che camminavano sulla strada scricchiolante parevano quasi irreali come le figurine che si mettono nei disegni delle esercitazioni di prospettiva. Camminando, non si voltava mai, e nessuno parve notare la presenza di Reith e di Traz.

Guglie purpuree e scarlatte s'innalzavano da ogni parte, ma la Scatola di Vetro, sullo sfondo, le faceva sembrare addirittura minuscole. Reith cominciava a provare un senso di oppressione: i fabbricati dei Dirdir mal si

accordavano alla psiche umana, e per tollerare un simile ambiente l'uomo doveva finire per forza col rinnegare la sua ereditarietà e ad adattarsi al modo di vedere le cose dei Dirdir. In poche parole, doveva diventare un Sub-Dirdir.

Reith si avvicinò a due uomini che indossavano, come lui e Traz, ampi mantelli grigi, forniti di cappuccio.

— Scusate — disse. — Avremmo bisogno di un'informazione. Vogliamo visitare la Scatola di Vetro, ma non sappiamo come si fa a entrare.

I due lo guardarono con diffidenza, prima di rispondere: erano evidentemente padre e figlio, entrambi bassi, con la faccia tonda, grassocci ma con le gambe e le braccia sottili. Finalmente il più anziano rispose con voce acuta: — Basta salire la rampa grigia. Tutto qui.

— Anche voi state andando alla Scatola di Vetro?

— Sì, a mezzogiorno c'è una caccia speciale. Si tratta di un grande criminale Sub-Dirdir. Forse ci sarà anche una distribuzione di denaro.

— Non lo sapevamo. Chi è questo criminale?

I due tornarono a guardarlo con diffidenza; poi il padre disse: — Un rinnegato, un bestemmiatore. Noi lavoriamo alla Fabbrica Numero Quattro e l'abbiamo saputo dagli stessi Sub-Dirdir.

— Andate spesso alla Scatola di Vetro?

— Sì, abbastanza. È gestita dai Sub-Dirdir e non costa niente.

— Se non vi dispiace, veniamo con voi che siete pratici del posto. Il padre accettò la proposta con scarso entusiasmo. — Sbrigatevi, perché

non vogliamo arrivare in ritardo.

I due si avviarono a passo spedito, seguiti da Reith e da Traz. Le pareti di vetro torreggiavano alte come montagne, picchiettate da chiazze rosse nei punti in cui traspariva l'illuminazione dall'interno. Lungo le facciate salivano scale e ascensori esterni contrassegnati da colori diversi a seconda dei piani a

cui portavano. Le rampe grigie portavano a una balconata, la più bassa, trenta metri al di sopra dell'arena. Reith e Traz, unendosi a una fiumana di uomini, donne e bambini, salirono le scale ed entrarono in un corridoio maleodorante, tortuoso, che si apriva all'improvviso su una enorme distesa squallida, illuminata da dieci soli in miniatura. C'erano basse colline ondulate, rocce sparse e boschetti di vegetazione rada, color ocra, marrone, giallo, bianco e brunastro. In fondo, c'era uno stagno coperto di canne grosse e spinose, simili a cactus. Più vicino al punto in cui si trovavano Reith e i suoi compagni c'era invece una foresta di guglie bianche, simili in tutto e per tutto alle costruzioni dirdir. Reith pensò che la somiglianza non poteva essere accidentale e che quindi, su Sibol, i Dirdir erano vissuti nei tronchi cavi di quegli strani alberi.

E laggiù, fra quelle collinette e quei cespugli, vagava Anacho, in pericolo di morte, e certo pentito dell'impulso che lo aveva portato a Sivishe. Ma Anacho non si vedeva. D'altronde nell'arena non c'erano né

altri uomini, né Dirdir. Reith chiese spiegazioni ai due operai.

— È uno degli intervalli di riposo — spiegò il più anziano. — Vedete quella collina laggiù? E quella uguale in fondo a nord? Sono i campi base. Nel periodo di riposo, la selvaggina si rifugia in uno di quei campi. Lasciatemi un po' vedere: dov'è il programma?

— L'ho io — disse il figlio. — L'intervallo dura ancora un'ora. La selvaggina è sulla collina più vicina.

— Siamo arrivati in tempo. Secondo le regole di questo particolare ciclo, fra un'ora verrà fatto buio per la durata di quattordici minuti. Poi la collina Sud diventerà territorio di caccia e la selvaggina dovrà spostarsi alla Collina Nord, che diventerà a sua volta rifugio. Mi meraviglia che, con un criminale così noto, non abbiano messo in vigore le regole di Competizione.

— L'orario è stato elaborato la settimana scorsa — spiegò il figlio —

mentre quel criminale è stato catturato solo l'altro ieri.

— Be', ci sarà da divertirsi lo stesso, spero.

— Dunque, fra un'ora l'arena verrà oscurata?

— Sì, per quattordici minuti, durante i quali inizierà la caccia. Reith e Traz uscirono sulla balconata esterna e, avvolgendosi nei mantelli, scesero le rampe delle scale. Giunto a terra, Reith si guardò

intorno: gli operai in cappa grigia salivano le scale grigie, i Sub-Dirdir si servivano delle scale bianche, i Dirdir salivano con gli ascensori porpora, scarlatti o malva, fino alle balconate più alte. Reith si avvicinò a una parete di vetro grigio e si chinò, fingendo di allacciarsi una scarpa. Traz si sistemò in modo da coprirlo, mentre Reith traeva da sotto il mantello uno dei recipienti di esplosivo e vi inseriva un meccanismo a orologeria. Sistemò con cura il quadrante, abbassò una levetta, depose il tutto dietro un cespuglio, contro la parete, senza che nessuno si accorgesse delle sue manovre. Poi predispose allo stesso modo la seconda carica e la diede a Traz.

— Tieni. Sai quello che devi fare.

Traz prese con riluttanza la borsa che conteneva l'ordigno. — Può darsi che il tuo piano abbia successo, ma è assai più probabile che tu e Anacho ci rimettiate la pelle.

— Non temere — ribatté Reith, per infondere nel ragazzo un ottimismo che lui stesso non provava. — Fa' in fretta. E ricordati di sistemare la carica dalla parte opposta a questa. Poi vattene subito. Ci rivediamo al capannone.

Traz si tirò il cappuccio sulla testa, nascondendo la faccia tra le pieghe della stoffa. — Va bene, Adam Reith.

— Nel caso che qualcosa vada male, prendi il denaro e lascia immediatamente Sivishe.

— Addio.

— Sbrigati.

Reith seguì con lo sguardo la figura grigia che si allontanava rasente il muro di vetro. Trasse un profondo sospiro. Il tempo stringeva e bisognava agire in

fretta. Se si spegnevano le luci prima che lui fosse riuscito a localizzare Anacho, avrebbe rischiato per niente.

Risalì la scalinata grigia e uscì sulla balconata interna, esaminando con attenta cura la distesa sottostante, in modo da imprimersi nella mente la posizione delle colline, dei macigni, dei ciuffi di vegetazione. Poi si avviò

lungo la balconata, finché non si trovò proprio al di sopra della Collina Sud. In quel punto gli spettatori erano scarsissimi, perché in genere stavano raggruppati al centro, o a nord.

Reith scelse un posto vicino a un pilastro: sia a destra sia a sinistra, per una cinquantina di metri, non c'era nessuno, e le balconate superiori, in quel punto, erano vuote. Prese un rotolo di corda che aveva portato con sé, lo svolse e lo girò attorno al pilastro, facendone calare i capi. Poi, con una rapida piroetta, scavalcò la balaustra e scese lungo la doppia corda fino all'arena.

La sua manovra non passò inosservata. Reith notò infatti alcuni spettatori che l'osservavano a bocca aperta, ma non se ne curò. Ormai non faceva più parte del loro mondo: era diventato un semplice capo di selvaggina. Tirò a sé la corda e si mise a correre verso la Collina Sud, avvolgendo nel contempo la corda. Passando attraverso i boschetti, superando piccole alture, correndo su distese di ghiaia o argilla, raggiunse infine le pendici della collina senza aver incontrato nessuno. I cacciatori stavano evidentemente raggiungendo le posizioni prestabilite dalla tattica di caccia; la selvaggina doveva invece tenersi nascosta alla base della Collina Sud, preoccupata di trovare il modo più sicuro di arrivare a quella Nord. D'un tratto, Reith scorse un giovane Grigio, accoccolato all'ombra di un cespuglio di bambù: portava un paio di calzoncini e i sandali, ed era armato di clava e pugnale. Reith gli domandò: — Dov'è il Sub-Dirdir che hanno mandato da poco?

— Credo che ce ne sia uno da queste parti — rispose con indifferenza il Grigio. — Andatevene! Con quel mantello, create una macchia d'ombra troppo visibile. Toglietevelo, la pelle nuda è la migliore mimetizzazione. Non sapete che i Dirdir seguono tutte le nostre mosse?

Reith si allontanò di corsa. Vide due vecchi completamente nudi, che

parevano fantasmi, e gridò passando: — Avete visto un Sub-Dirdir, nei paraggi?

— Più in alto, mi pare. Levati quel mantello.

Reith si arrampicò sul versante, chiamando a gran voce Anacho, ma non ottenne risposta.

Guardò l'ora: di lì a dieci minuti si sarebbero spente le luci. Perlustrò

come meglio poté tutto il versante della collina, dopo essersi tolto il mantello e averlo ripiegato sul braccio. In una buca, al riparo tra alcuni massi, trovò quattro uomini e una donna, che avevano l'aria atterrita delle bestie braccate. Non risposero neppure alle sue domande. Reith s'inerpicò

fin sulla cresta del colle, per godere di una visuale migliore, chiamando ogni tanto l'amico. Finalmente un individuo in tunica bianca si voltò al richiamo, e Reith provò un enorme senso di sollievo: gli occhi gli si riempirono di lacrime. — Anacho!

— Che cosa fai qui?

— Svelto, da questa parte. Possiamo fuggire.

Anacho lo guardò sbalordito. — Nessuno può fuggire dalla Scatola di Vetro.

— Vieni e vedrai.

— Non da questa parte — gridò Anacho, con voce resa roca dalla paura.

— È più sicuro a nord, sulla Collina. Quando spegneranno le luci, comincerà la caccia.

— Lo so, lo so. Abbiamo pochissimo tempo. Da questa parte, vieni. Dobbiamo andare in un posto più lontano, senza perdere tempo. Anacho spalancò le braccia agitando le mani. — È evidente che tu sai qualcosa che io ignoro.

Rifecero di corsa la strada che Reith aveva percorso all'andata, lungo il

versante occidentale della Collina Sud. Mentre correvano, Reith informò

per sommi capi l'amico.

— Hai fatto tutto questo per me? — mormorò Anacho. — Sei sceso nell'arena solo per salvarmi?

— Questo non ha importanza, per ora. Dobbiamo arrivare al più presto vicino a quel ciuffo di alberi bianchi, dove potremo nasconderci.

— Mi pare che tra quegli alberi vada bene. Guarda i cacciatori. Stanno prendendo posizione... Finché non sarà buio, devono mantenersi a distanza di almeno ottocento metri. Noi ci troviamo quasi a distanza di sicurezza. Quei quattro ci stanno seguendo.

— Fra pochi secondi sarà buio. Il nostro piano è questo: corriamo in direzione ovest, verso quella collinetta. Di là cercheremo di raggiungere quella fila di cactus marrone e gireremo intorno al margine meridionale. La cosa più importante di tutte, comunque, è che dobbiamo restare uniti.

— Come sarà possibile? — gemette Anacho. — Se gridiamo, i cacciatori ci sentono.

Reith gli porse un capo della corda. — Tienila stretta e, se fossimo costretti a dividerci, ci ritroveremo sul margine occidentale di quel prato giallo.

In quel momento le luci cominciarono ad attenuarsi, vacillarono, assunsero una sfumatura rossa, poi violacea, e infine si spensero. All'estremità nord dell'arena brillava un'unica luce purpurea, un puntino luminoso isolato, che serviva a indicare la direzione. Sul resto dell'arena regnava la più fitta oscurità. Da nord venivano i richiami dei Dirdìr: grida e ululati che facevano accapponare la pelle.

Reith e Anacho si spostarono in direzione ovest, fermandosi di tanto in tanto per tendere le orecchie nel buio. A destra e a sinistra udirono improvvisamente un tintinnio metallico, poi uno scalpiccio... Rimasero immobili, trattenendo il respiro, finché i rumori non svanirono in lontananza.

Arrivati al monticello, proseguirono verso la fila dei cactus. Qualcosa si muoveva poco lontano. I due si fermarono ad ascoltare. Ai loro sensi, tesi fino allo spasimo, parve che anche l'altra "cosa" si fosse fermata. Dall'alto, molto in alto sopra di loro, venne un richiamo corale, un accordo modulato che andava dai toni alti a quelli bassi. — Il richiamo di caccia dei "clan"

— spiegò Anacho in un bisbiglio. — È un rito tradizionale. Adesso, dall'arena, tutti i membri presenti del "clan" risponderanno. Il richiamo dalle tribune cessò, e da ogni parte del territorio di caccia, si levarono gli accordi, agghiaccianti nel buio. — Meglio muoverci. Finché

rispondono ai richiami, la caccia è sospesa — disse Anacho. Si avviarono a lunghi passi tastando il terreno nel buio, mentre i richiami si spegnevano. Continuarono solo a trovare il terreno arido e nudo. Reith cominciava a temere di aver oltrepassato i cactus senza accorgersene e che le luci, riaccendendosi, svelassero spietatamente la presenza sua e di Anacho ai cacciatori.

Circa sette minuti di buio erano già trascorsi: se entro un minuto non arrivavano ai cactus... Un rumore! Uno scalpiccio di piedi in corsa, probabilmente umani, risuonò a meno di dieci metri da loro, seguito dopo un attimo da un tonfo e poi da grida e da un tintinnio metallico. I suoni si allontanarono, si spensero. Tornò il silenzio.

Dopo pochi secondi, i due amici arrivarono ai cactus. — Gira intorno ai margini meridionali — sussurrò Reith — poi mettiti carponi e infilati fra le piante.

Si erano appena inoltrati nel centro della vegetazione spinosa, che le luci si riaccesero, simulando il sorgere del sole sul pianeta Sibol. Dapprima una luce grigiastra, poi bianca, e infine il vivido bagliore del giorno pieno. Reith e Anacho si guardarono intorno. I cactus li nascondevano perfettamente, e pareva che non ci fosse pericolo immediato, anche se, a meno di cento metri, tre giovani Dirdir avanzavano sulla spianata, tenendo bene eretta la testa per osservare se c'era selvaggina in vista. Reith guardò

l'ora: mancavano ancora quindici minuti, ammesso che Traz fosse arrivato fino al lato opposto della Scatola di Vetro e fosse riuscito a svolgere la sua

missione.

La foresta di alberelli bianchi distava quattrocento metri da Reith e da Anacho, al di là dello spiazzo scoperto. Reith pensò che quelli erano destinati a diventare i quattrocento metri più lunghi della sua vita. Strisciando attraverso i cactus, i due si portarono sul margine settentrionale del boschetto. — Per circa un'ora — spiegò Anacho — i cacciatori hanno l'abitudine di perlustrare il centro dell'arena. Cercano di spingere la selvaggina verso nord, poi ripetono l'operazione a sud. Reith porse ad Anacho una pistola a energia e ne infilò un'altra nella fascia che gli serrava la cintura. Si drizzò sulle ginocchia: scorse un movimento molto lontano, tanto che non riuscì a capire se si trattasse di cacciatori o di selvaggina. Anacho lo afferrò facendolo ricadere bruscamente: alle spalle del boschetto di cactus stava passando un gruppo di Immacolati, con falsi artigli alle mani e false antenne luminose, che ricadevano dal cranio rasato e candido. Reith si sentì rivoltare lo stomaco e dovette fare uno sforzo notevole per impedirsi di sparare contro quelle ripugnanti creature.

I Sub-Dirdir procedevano a balzi e solo per miracolo non scorsero i due fuggitivi. Giravano verso est e, avendo avvistato della selvaggina, si misero a correre in quella direzione.

Reith tornò a guardare l'ora: il tempo stringeva. Si rizzò ancora sulle ginocchia e guardò in tutte le direzioni. — Andiamo!

Balzò in piedi e, seguito da Anacho, si precipitò di corsa verso la foresta bianca.

A metà percorso i due si fermarono, nascondendosi dietro un grosso cespuglio: dalla parte della Collina Sud c'erano due gruppi di cacciatori che convergevano verso un gruppetto di disgraziati seminascosti da un masso. Reith controllò l'ora. Nove minuti. La foresta bianca distava due minuti al massimo. Il contorto masso isolato che aveva scelto come punto di riferimento era visibile a poche centinaia di metri a ovest della foresta. I due si rimisero a correre. Quattro cacciatori emersero dalla foresta, dove si erano nascosti a spiare le mosse della selvaggina, e Reith sentì un tuffo al cuore. — Continua a correre — disse ad Anacho. — Possiamo difenderci. Anacho guardò dubbioso la pistola. — Se spariamo e poi ci prendono, ci tortureranno

per giorni interi... I giudici interverranno, se vedono che siamo armati.

— Allora gira a sinistra dietro quel ciuffo di erba gialla. I Dirdir non avanzarono per intercettarli, ma deviarono di lato. Con uno sprint finale, Reith e Anacho arrivarono al margine della foresta. I Dirdir urlarono il loro richiamo di caccia e si lanciarono, mentre Reith e Anacho si ritiravano.

— Adesso! — gridò Reith, impugnando la pistola. I Dirdir mandarono un'esclamazione di disappunto. Quattro spari: quattro Dirdir morti. Contemporaneamente, dall'alto, eruppe un grido clamoroso. — I giudici hanno visto — esclamò Anacho. — Da questo momento non ci perderanno d'occhio e daranno le indicazioni ai cacciatori. Siamo perduti.

— No, ci resta ancora una probabilità — insistette Reith, asciugandosi il sudore che gli bagnava la faccia. — Fra tre minuti, se tutto va bene, le cariche esploderanno. Corriamo fino al masso.

Attraversarono di corsa la foresta e, quando ne uscirono, videro numerose squadre di cacciatori che si avvicinavano a grandi balzi. Il grido, dall'alto, era cessato.

I due amici raggiunsero il masso contorto, lontano meno di cento metri dalla parete di vetro. Al di sopra, invisibili a causa della luce troppo forte che inondava l'arena, correvano le balconate degli spettatori. Reith controllò l'ora: era venuto il momento. E infatti, dopo qualche istante, un'esplosione attutita, accompagnata da una violenta luce, rimbombò

nell'arena. L'illuminazione a est si spense. Reith cercò di sbirciare da quella parte, per vedere che effetto aveva prodotto l'esplosione, ma era troppo lontano per poter distinguere qualcosa. Dall'alto, e lungo tutta l'arena, si levarono grida altissime che fecero accapponare la pelle a Reith.

— Dirigono i cacciatori verso lo squarcio a est, per evitare che la selvaggina fugga da quella parte — spiegò Anacho che pareva meno impressionato.

I cacciatori, che fino a pochi istanti prima stavano puntando su di loro, cambiarono direzione allontanandosi verso est.

— Tienti pronto — disse Reith, senza staccare gli occhi dall'orologio. —

A terra!

Si verificò una seconda esplosione, seguita da uno scossone violentissimo, che fece sussultare il cuore di Reith: pezzi di vetro e di cemento cadevano dappertutto; le luci vacillarono e poi si spensero. Appena il polverone si dileguò, apparve ai due fuggiaschi un ampio squarcio alto fin quasi alla prima balconata.

Reith e Anacho balzarono in piedi e, raggiunta senza difficoltà

l'apertura, lasciarono le aride distese di Sibol per il crepuscolo di Tschai. Fecero di corsa il vialone fino al portone che univa Hei a Sivishe, e solo allora si fermarono per riprendere fiato.

— Corri a prendere l'aereo e parti subito — disse Reith ad Anacho. —

Finché resti a Sivishe, sei in pericolo.

— Woudiver ha denunciato me e adesso è capacissimo di denunciare anche te — rispose Anacho.

— Ma io non posso lasciare Sivishe proprio ora che l'astronave è quasi ultimata. Woudiver e io dobbiamo chiarirci.

— Oh! non riuscirei mai ad avere la meglio con lui — sospirò Anacho.

— È la malvagità fatta persona.

— Se parla dell'astronave si compromette — osservò Reith. — Il capannone dove lavoriamo è suo, e lui è nostro complice.

— Oh, sta certo che avrà qualche spiegazione pronta per giustificarsi.

— Non è detto... A ogni modo, tu devi andartene subito da Sivishe. Ti darò una parte del denaro, poi partirai. A me l'aereo non serve più. Anacho assunse un'espressione cocciuta. — Piano! Non dimenticare che nessuno ha gridato *tscau'gsh* contro di me. Chi credi che prenderà

l'iniziativa di cercarmi?

— Non pensi che faranno indagini per tutta Sivishe? — domandò Reith, voltandosi a guardare la Scatola di Vetro.

— Non si può mai prevedere come reagiranno i Dirdir. Ma so che posso ritenermi al sicuro a Sivishe, come in qualsiasi altro posto. A meno che Woudiver non parli del progetto, non verranno a cercarmi nel capannone.

— Bisogna tener d'occhio Woudiver.

Anacho non rispose, e i due amici si incamminarono attraverso le strade tortuose di Sivishe. Presero un mezzo pubblico e arrivarono al capannone quando era già calata la sera. I meccanici avevano lasciato il lavoro e pareva che non ci fosse nessuno... Una figura uscì dall'ombra. — Traz! —

chiamò Reith.

Il ragazzo accorse. — Sapevo che sareste venuti qui, se foste riusciti a scappare. Ma è meglio tagliare la corda.

— L'ho già detto ad Anacho, e adesso lo ripeto a te: prendete l'aereo e partite immediatamente. Non c'è motivo per rischiare di rimanere ancora a Sivishe.

— E tu?

— Io devo assolutamente rimanere.

— Con Woudiver, hai poca probabilità di attuare il tuo progetto.

— Farò in modo che non mi danneggi.

— Impossibile! — esclamò Anacho. — Chi è mai capace di avere la meglio contro la sua spaventosa malvagità e la sua avidità senza limiti?

— Un modo c'è — rispose Reith. — Non sarà difficile.

— Sarebbe un miracolo. Cosa intendi fare?

— Semplicemente minacciarlo e portarlo qui. Se rifiuta, lo ammazzo. Se accetta, lo terrò prigioniero, sotto stretta custodia. Non vedo altre soluzioni.

— Mi farebbe piacere avere in custodia il Giallone — sogghignò

Anacho.

— È meglio agire subito, prima che scappi — suggerì Traz.

— Voi due non dovete far niente! — esclamò Reith. — Se resterò

ucciso... pazienza. È un rischio che non posso fare a meno di correre. Voi non c'entrate. Prendete l'aereo e il denaro, e partite finché siete in tempo.

— Io rimango — disse Traz.

— Anch'io — fece eco Anacho.

— E allora — concluse rassegnato Reith — andiamo a cercare Woudiver!

18

I tre erano nel cortile da cui si accedeva all'abitazione di Woudiver e stavano discutendo sul modo migliore di aprire il cancello posteriore. —

Non possiamo forzare il catenaccio — mormorò Anacho. — Woudiver ha certamente piazzato un sistema d'allarme, o delle trappole.

— Dobbiamo scavalcarlo — disse Reith. — Non dev'essere difficile salire sul tetto. — Esaminò la parete di mattonelle sbrecciate, su cui correva una grossa pianta rampicante. — Di qui... — disse, indicando i punti migliori — poi di lì, e ancora lì.

— Mi stupisce constatare quanto tu sia ingenuo — ribatté Anacho, scuotendo la testa. — Perché ti sembra che sia così facile arrampicarsi? E

perché invece Woudiver dev'essere maledettamente sicuro che nessuno può riuscirci? Il grassone ha sicuramente installato trappole e allarmi anche sul muro e sul tetto!

Reith si mordicchiò il labbro, mortificato. — E allora, come facciamo a entrare?

— Di qui no di certo — rispose Anacho. — Bisogna agire in modo da battere Woudiver in astuzia.

Traz si voltò di scatto e spinse i due amici nell'ombra di una macchia. Lungo il viale stava arrivando qualcuno. Un uomo alto e zoppicante lo sorpassò e si fermò al cancello. Traz sussurrò: — Deine Zaire! È fuori di sé!

Deine Zaire rimase per un poco immobile, poi prese un arnese e armeggiò intorno al lucchetto. Il cancello si aprì, e il vecchio entrò nel cortile interno con passo risoluto. Reith si slanciò a tenere aperto il cancello. Deine Zarre non si accorse di nulla. Traz e Anacho entrarono. Reith li seguì e accostò il battente badando a non far scattare la serratura. Il cortile interno era coperto e pavimentato a piastrelle. Al centro c'era un vialetto che portava alla casa. L'illuminazione era molto scarsa.

— Voi due aspettate qui, per il momento — bisbigliò Reith. —

Preferisco affrontare Woudiver da solo.

— È troppo pericoloso — protestò Anacho. — Ti ucciderà!

— Perché? Non può sapere che noi due ci siamo visti, e se entrassimo insieme si metterebbe subito in guardia. Credimi: da solo ho maggiori probabilità di avere la meglio.

— Come vuoi. Allora aspetteremo qui, ma non per molto. Fra un po'

verremo a vedere cosa succede.

— Datemi un quarto d'ora. — Reith attraversò il cortile coperto che dava su un patio: davanti a lui, al di là del patio, Deine Zarre armeggiava intorno a una porta con borchie d'ottone. All'improvviso, il patio fu inondato di luce. Evidentemente Deine Zarre aveva fatto scattare un sistema di allarme.

Subito dopo uscì dal patio Artilo, che esclamò: — Zarre!

Il vecchio si voltò.

— Cosa sei venuto a fare? — domandò Artilo.

— Non è affar tuo — rispose Deine Zarre, con voce incolore.

— Fammi entrare.

Artilo estrasse la pistola. — Preparati a morire.

Reith balzò avanti e raggiunse Artilo. Con un colpo micidiale alla nuca lo fece stramazzare morto. Poi gli tolse la pistola di mano, scostò il cadavere con un calcio e chiamò Deine Zaire, che stava allontanandosi come se quello che era successo non lo interessasse.

— Aspetta!

Il vecchio si fermò. Reith gli andò vicino e notò che i suoi occhi grigi erano inespressivi e duri come la pietra. — Perché sei venuto?

— Per uccidere Woudiver — rispose l'altro, con calma agghiacciante.

— Ha torturato a morte i miei nipotini. Ora sono morti, sono andati lontani da questo brutto mondo di Tschai.

Con voce soffocata, che non gli pareva la sua, Reith mormorò:

— Lo dobbiamo schiacciare come una vipera... Ma non prima che l'astronave sia finita.

— Non ti permetterà di finirla.

— Sono venuto apposta per questo.

— Cosa vuoi fare? — domandò il vecchio, con ironico disprezzo.

— Prenderlo prigioniero e tenerlo finché l'astronave non sarà

completata. Poi tu potrai ucciderlo.

— Bene — rispose Deine Zarre con voce spenta. — Perché no? Lo farò

soffrire di più.

— Farai quel che vorrai. Ma ora andiamo. Tu va' avanti, e io ti seguirò. Quando troverai Woudiver, investilo pure, ma solo a parole. Non voglio dargli la possibilità di difendersi.

Deine Zarre si avviò senza aprir bocca. Scassinò la serratura di una porta che si aprì su una stanza ammobiliata in giallo e rosso. Deine Zarre entrò, e Reith lo seguì dopo aver dato una rapida occhiata nel locale. Un servo nano, con un enorme turbante bianco, li fissava attonito.

— Dov'è Aila Woudiver? — gli domandò Deine Zaire.

Il servo, ripresosi subito, disse con aria di sussiego: — È molto occupato. Ha da fare. Non deve essere disturbato.

Reith afferrò il nano per la collottola e lo scrollò, facendogli quasi cadere il turbante. L'ometto scalciava e protestava: — Che cosa fate?

Toglietemi le mani di dosso, altrimenti chiamo il padrone.

— È proprio quello che vogliamo!

Il nano si scostò, massaggiandosi il collo e, fissando Reith furibondo, gridò: — Andatevene immediatamente!

— Accompagnaci da Woudiver, se non vuoi altri fastidi.

— Non posso — piagnucolò il nano. — Mi farà frustare.

— Guarda nel patio — disse Deine Zaire. — Vedrai il cadavere di Artilo. Vuoi fare anche tu la sua fine?

Il servo cominciò a tremare e cadde in ginocchio. Reith lo fece rialzare.

— Svelto! Da Woudiver!

— Dovete dirgli che mi ci avete costretto, minacciandomi di morte —

gridò il nano battendo i denti. — Dovete giurare...

La porta in fondo alla stanza si aprì e apparve il faccione di Aila Woudiver. — Che cos'è tutto questo chiasso?

Reith allontanò il nano con una spinta. — Il vostro servo si è rifiutato di chiamarvi.

Woudiver fulminò Reith con un'occhiata.

— E ha fatto benissimo. Ero occupato in importantissimi affari.

— Nessun affare è importante quanto il mio.

— Un momento! — Si voltò a dire qualcosa alle persone che stavano nell'altra stanza, poi tornò a occuparsi di Reith. — Avete il denaro?

— Certo. Altrimenti, perché sarei qui?

Woudiver lo guardò ancora a lungo. — E dov'è?

— In un posto sicuro.

Woudiver si mordicchiò il labbro inferiore.

— Non parlatemi in questo tono. Per essere sincero, sospetto che siate complice di un delitto, avendo aiutato numerosi criminali a fuggire dalla Scatola di Vetro.

— Spiegatemi, per piacere, come avrei potuto trovarmi contemporaneamente in due posti — obiettò Reith.

— Se eravate in uno di quei due posti, è sufficiente perché vi meritiate una severa condanna. Un uomo che corrisponde alla vostra descrizione si è

calato nell'arena un'ora prima del fatto, e non si sarebbe comportato così se non fosse stato sicuro di cavarsela. È sintomatico che il rinnegato SubDirdir

non sia nel novero degli evasi.

— L'esplosivo proviene dal vostro magazzino — disse Deine Zarre. —

Basta una mia parola e voi siete spacciato.

Parve che Woudiver notasse solo allora la presenza del vecchio. Con finta sorpresa disse: — Cosa fai qui, vecchio? È meglio che ti occupi degli affari tuoi.

— Ero venuto per ammazzarti — rispose Deine Zarre — ma Reith mi ha persuaso ad aspettare.

— Via, Woudiver, il gioco è finito — esclamò Reith, spianando la pistola. — Svelto, se non vuoi che ti faccia un buco in fronte. Woudiver guardò prima l'uno e poi l'altro, senza apparente preoccupazione. — Ah, i topi mostrano i denti?

Reith sapeva per esperienza di doversi aspettare qualche brutta sorpresa.

— Andiamo, Woudiver! — ripeté in tono più secco.

— Due ridicoli sottouomini — rise Woudiver. E, alzando la voce, chiamò: — Artilo!

— Artilo è morto — gli disse Deine Zarre, guardandosi intorno con aria perplessa.

— Cerchi qualcosa? — gli domandò Woudiver con voce blanda. Ignorandolo, Deine Zarre sussurrò a Reith: — È troppo calmo. Tieni gli occhi aperti.

— Conto fino a cinque e poi sparo — disse Reith.

— Una domanda — fece Woudiver. — Dove andiamo?

— Uno... due... — cominciò a contare Reith. Woudiver sospirò. — Non siete per nulla divertente.

— Tre...

— Devo pur proteggermi...

— Quattro...

— ... ed ecco come! — Woudiver si appoggiò al muro, e il baldacchino di velluto sospeso al soffitto cadde istantaneamente addosso a Reith e a Deine Zarre.

Reith sparò, ma la stoffa pesante gli aveva avviluppato il braccio, e il raggio bruciò solo l'impiantito bianco e nero.

La risata di Woudiver fu poco percettibile, ma risuonò ugualmente soddisfatta e untuosa. Un peso immane calò su Reith: Woudiver gli si era gettato addosso cercando di soffocarlo sotto il velluto. Reith era già mezzo intontito.

— Così, questi due buffoni volevano farla in barba ad Aila Woudiver!

Ed ecco come ci sono riusciti! — esclamò ghignando il grassone, rialzandosi e liberando Reith dal peso che lo soffocava.

— Deine Zarre ha accettato di rinviare la mia uccisione, ma io sono più

deciso. Addio, Deine Zarre!

Uno sparo, un gorgoglio soffocato, un raspare affannoso di unghie sulle piastrelle.

— Adam Reith — riprese la voce di Woudiver. — Tu sei un caso particolare. Sono curioso di sapere cos'hai intenzione di fare. Lascia cadere la pistola, incrocia le braccia sul petto e resta immobile. Senti un peso sul collo? È il mio piede. Svelto, fa' come ti ho detto e soprattutto non fare movimenti bruschi. Hisziu, tieniti pronto.

Il baldacchino venne levato in parte, e i polsi di Reith furono legati con un nastro di seta. Poi la stoffa fu ritirata più su, e Reith, ancora intontito, vide incombere su di sé Woudiver, a gambe larghe. Hisziu, il servo nano, si dava

un gran da fare trotterellando qua e là.

Woudiver prese Reith sotto le ascelle e lo fece alzare.

— Cammina se vuoi. — E lo spinse in là con un calcio.

19

In una stanza buia, Reith stava legato a una rastrelliera di metallo, con le braccia dietro la schiena. Anche le caviglie erano assicurate allo stesso modo a una delle sbarre inferiori. Nessuna luce entrava nella stanza, salvo lo scintillio di poche stelle che occhieggiavano attraverso una finestrella. Il nano Hisziu stava accoccolato davanti a Reith con una frusta di seta in mano. Pareva capace di vedere nel buio e si divertiva a schioccare l'estremità della frusta, a intervalli irregolari, ora sui polsi, ora sul viso di Reith. Aveva parlato solo una volta, per dire: "I tuoi amici sono stati presi anche loro. Li ha in custodia Woudiver".

Reith era affranto, sia fisicamente sia spiritualmente. Il disastro era completo. Le maligne frustate di Hisziu non arrivavano quasi a toccarlo. La sua esistenza era giunta al termine ed era stata inutile e vana come una goccia di pioggia in uno dei tetri oceani di Tschai. Invisibile dalla stanza buia, scorse in cielo la luna rosa, e il lieve aumentare della luce e il suo progressivo diminuire segnarono il trascorrere della notte. Hisziu finì con l'appisolarsi e cominciò a russare. Reith si sentiva ormai insensibile a tutto. Sollevò la testa a guardare verso la finestrella. Il riverbero rosato di Az si era spento, e un chiarore giallo a est indicava il prossimo sorgere di Carina 4269. Hisziu si svegliò di soprassalto e fece schioccare dispettosamente la frusta contro le guance di Reith, facendo sgorgare un rivoletto di sangue. Uscì poi un momento per andare a prendere un boccale di tè, che bevve rumorosamente davanti alla finestra.

— Ti do diecimila zecchini, se mi liberi — disse con voce roca il prigioniero.

Hisziu non gli badò neppure.

— Altri diecimila se mi aiuti a liberare i miei amici.

Il servo continuò a sorseggiare il tè, come se Reith non avesse neanche parlato.

Il cielo aveva assunto una colorazione dorata: Carina 4269 era sorta. Risuonavano dei passi, e la sagoma massiccia di Woudiver si stagliò sulla soglia. Il grassone rimase un attimo immobile osservando la scena che gli si presentava. Poi afferrò la frusta e con un cenno ordinò a Hisziu di andarsene.

Woudiver aveva l'aria esaltata, come se fosse ubriaco o drogato. Facendo schioccare la frusta, disse: — Non ho trovato il denaro. Dov'è, Adam Reith?

Tentando di parlare con voce naturale, Reith rispose: — Che progetti avete?

Woudiver corrugò la fronte. — Non ho progetti. Seguo gli eventi man mano che si presentano e li sfrutto secondo le mie possibilità.

— Perché mi tenete legato qui?

— Ho naturalmente segnalato ai miei pari la vostra cattura — rispose Woudiver, facendo schioccare la frusta.

— Alludete ai Dirdir?

— Certamente.

— I Dirdir non sono vostri pari! — esclamò Reith. — Fra loro e gli uomini non esiste il minimo rapporto. Provengono da pianeti diversi.

— Dove avete appreso una simile idiozia? — domandò Woudiver, appoggiandosi indolentemente al muro.

Reith si passò la lingua sulle labbra inaridite. Era impossibile tentare di ragionare con Woudiver, spinto solo dall'istinto e dall'intuito. Cercando di conferire un tono fermo e deciso alle sue parole, rispose: — Gli uomini hanno avuto origine su un pianeta che si chiama Terra. I Dirdir lo sanno benissimo anche loro, ma preferiscono continuare a tenere nell'inganno i Sub-Dirdir.

— E intendevate cercare questa "Terra" con l'astronave che vi state facendo

costruire?

— Non intendevo cercarla, in quanto so benissimo dove si trova: nella costellazione di Clari, lontana duecento anni luce.

Woudiver si accostò a Reith e, col faccione giallo a pochi centimetri da quello del prigioniero, tuonò: — E il tesoro che mi avete promesso? Sono stato ingannato!

— No — affermò Reith. — Io sono un Terrestre: l'astronave su cui viaggiavo è stata distrutta e sono rimasto su Tschai, contro la mia volontà. Chiunque mi aiuti a tornare sulla Terra avrà un'altissima ricompensa. Woudiver si ritrasse. — Voi siete un adepto del "culto" Yao.

— No, sto dicendo la verità. Lo giuro. E se mi aiutate, vi assicuro che non ve ne pentirete.

— Può darsi — rispose Woudiver. — Ma, prima di tutto, una cosa: dov'è

il mio denaro?

— Non è il "vostro" denaro: è mio!

— Distinzione inutile. Dov'è, diciamo, il nostro denaro?

— Non lo vedrete mai, se prima non assolvete il vostro impegno.

— Questa è cocciutaggine bella e buona! — urlò furibondo Woudiver.

— Siete mio prigioniero, non avete più speranza. Il Sub-Dirdir dovrà

tornare alla Scatola di Vetro; il ragazzo della steppa sarà venduto come schiavo... a meno che non possiate riscattarvi pagando.

Reith non rispose. Era esausto, al limite della resistenza. Woudiver passeggiò un poco avanti e indietro, poi spinse il manico della frusta contro lo stomaco di Reith e domandò: — Allora, dov'è il denaro?

— Non mi fido di voi — mormorò con un filo di voce Reith. — Non

mantenete le promesse. — Poi, con enorme sforzo, si eresse e cercò di parlare con voce normale. — Se volete il denaro, liberatemi. L'astronave è

quasi finita. Potete venire con me sulla Terra.

— E poi? — domandò Woudiver, con espressione indecifrabile.

— Poi avrete tutto quello che desiderate... Un palazzo, una nave, dei gioielli... tutto.

— E come farò a tornare a Sivishe? E chi baderà ai miei affari? È chiaro che siete pazzo. Perché devo star qui a perdere tempo? Dov'è il denaro? Il Sub-Dirdir e il ragazzo della steppa hanno giurato e spergiurato di non saperlo.

— Non lo so nemmeno io. L'ho consegnato a Deine Zaire, dicendogli di seppellirlo. E voi avete ucciso il vecchio.

Woudiver represse un gemito di delusione. — Il mio denaro...

— Ditemi: avete intenzione di terminare l'astronave?

— Non me lo sono mai sognato!

— Dunque mi avete ingannato.

— E con questo? Voi non avete cercato di fare altrettanto con me?

L'uomo che vincerà in astuzia Aila Woudiver non è ancora nato. Hisziu entrò nella stanza e, mettendosi in punta di piedi, sussurrò

qualcosa all'orecchio del padrone. Woudiver batté il piede con rabbia. —

Così presto? Non ho ancora incominciato! — Si voltò verso Reith con espressione feroce. — Svelto, il denaro o venderò il ragazzo. Svelto!

— Lasciateci andare! Aiutateci a finire l'astronave. E allora avrete tutto quello che volete.

— Siete pazzo! — sibilò Woudiver, mentre dall'esterno si udivano

avvicinarsi dei passi. — Sono stato ingannato... sono rovinato. Verme! —

E sputò in faccia a Reith con forza, mettendosi poi a frustarlo rabbiosamente.

Preceduto da un Hisziu tutto sussiegoso, entrò nella stanza un Sub-Dirdir molto alto, il più splendido e strano che Reith avesse mai veduto: era certamente un Immacolato. Woudiver sussurrò qualcosa al nano, che sciolse i legami di Reith. Il Sub-Dirdir attaccò una catena al collo del prigioniero, affibbiando l'altra estremità alla propria cintura. Poi si allontanò senza aprir bocca, ma scuotendo le dita con aria di fastidioso sdegno.

Reith lo seguì barcollando.

20

Davanti alla casa di Woudiver sostava una macchina smaltata di bianco. L'Immacolato legò la catena di Reith a un anello, sul retro, e Reith lasciò

fare, rassegnato e avvilito. L'Immacolato era alto più di due metri e aveva antenne luminose artificiali, attaccate a escrescenze che sporgevano ai lati del cranio appuntito. La pelle era bianca e lucida come lo smalto della vettura. Ma, pensò Reith, nonostante l'aspetto strano e il sesso che aveva certamente alterato, era un uomo. Un uomo la cui origine, come la sua, risaliva alla Terra. Dalla casa uscirono, incespicando e barcollando come se fossero stati spinti, Traz e Anacho. Avevano anche loro una catena intorno al collo, il cui capo opposto era tenuto da Hisziu. Dietro al nano venivano due Sub-Dirdir Eletti. Anche le altre catene vennero agganciate alla parte posteriore della vettura. L'Immacolato rivolse poche parole ad Anacho, con voce sibilante, e indicò uno stretto predellino che correva lungo la parete posteriore del veicolo. Poi salì a bordo assieme agli Eletti. Anacho mormorò ai suoi compagni: — Issatevi sul predellino, se non volete essere trascinati.

La vettura partì, coi tre aggrappati dietro, seguita dalla berlina nera di Woudiver, che guidava personalmente.

— Si aspetta di essere elogiato — disse Anacho. — Ha assistito a una cattura importante e spera che gli venga riconosciuto il rango a cui è

convinto di appartenere.

— Ho commesso l'errore di trattare Woudiver come se fosse un uomo —

mormorò Reith. — Se l'avessi trattato come la bestia che è, le cose sarebbero andate diversamente.

— Certo che siamo in un bell'impiccio.

— Dove stiamo andando?

— Alla Scatola di Vetro, no?

— Non c'è processo, non esiste la possibilità che qualcuno ascolti le nostre ragioni?

— No. Io sono un rinnegato e voi siete sottouomini.

La vettura bianca si fermò in una piazza. I Sub-Dirdir scesero e rimasero rigidamente immobili, con lo sguardo rivolto al cielo, mentre sopraggiungeva un uomo imponente, di mezza età, sontuosamente vestito di marrone. Dal portamento, dall'elaborata acconciatura e dai gioielli che l'adornavano si capiva che era un personaggio importante e vanitoso. Parlò

ai Sub-Dirdir con aria di condiscendente superiorità, ed essi risposero in modo umile e rispettoso.

— È Erlius, l'Amministratore di Sivishe — spiegò Anacho, in un bisbiglio. — Vuole assistere anche lui alla caccia. A quanto pare, siamo molto importanti.

Intanto, intorno alla vettura bianca si era raccolta una discreta folla, che si teneva a rispettosa distanza e guardava i prigionieri con morbosa curiosità.

Woudiver era rimasto sulla sua macchina, incerto e pensoso, e quando alfine si decise a scendere, si avvicinò a Erlius porgendogli un foglio. Erlius non lo degnò di un'occhiata e gli voltò la schiena.

— Guardali — sussurrò Anacho. — Quei due si odiano. Woudiver si sente

superiore a Erlius perché dice che non ha sangue sub-dirdir, ed Erlius vorrebbe vederlo nella Scatola di Vetro.

— Lo vorrei anch'io — rispose Reith. — Ma, a proposito della Scatola, cosa stiamo aspettando qui?

— Aspettiamo i capi del *scau'gsh* e, quanto alla Scatola, ci andrai anche troppo presto.

— È ridicolo. Possibile che non ci sia niente da fare? E le tradizioni Dirdir?... Cosa succederebbe se gridassi *hs'ai hs'ai hs'ai*, per invocare un arbitrato?

— Il grido è *dr'ssa dr'ssa dr'ssa.*

— D'accordo... Cosa succederebbe?

— La situazione non migliorerebbe. Saresti senz'altro ritenuto colpevole e mandato nella Scatola di Vetro.

— E se sfidassi l'arbitro?

— Saresti costretto a combattere con lui, che ti ucciderebbe.

— Ecco i Dirdir! — esclamò Traz, indicando il cielo.

Anacho guardò l'aereo che stava per atterrare. — Cresta Thisz — disse.

— Andiamo bene: se c'entrano i Thisz, siamo davvero conciati per le feste. Potrebbero anche esigere di essere solo loro a condurre la caccia. La folla fece largo. L'aereo atterrò a una cinquantina di metri dalla vettura bianca e ne scesero cinque Dirdir: un Eccellente e quattro di rango inferiore.

L'Immacolato si fece avanti, ma i Dirdir lo ignorarono con la stessa indifferenza dimostrata da Erlius.

Per qualche istante, i Dirdir esaminarono i tre prigionieri, poi fecero un cenno all'Immacolato, impartendo degli ordini.

Erlius si fece avanti a testa china, piegando le ginocchia, ma prima che avesse

il tempo di esternare il suo rispetto ai Dirdir, Woudiver lo precedette dandogli un tale spintone da farlo traballare, e disse con voce in falsetto: — Ecco, dignitari Thisz, i criminali ricercati. Il merito della loro cattura è in gran parte mio: vi prego di farne menzione sul mio elenco delle onorificenze.

L'Immacolato andò a liberare i prigionieri dalle catene. Appena libero, Reith si fece avanti, sotto lo sguardo costernato del Sub-Dirdir, e col cuore che gli batteva in gola. Ma, con uno sforzo enorme, si costrinse ad assumere un atteggiamento sicuro e dignitoso. Si fermò a pochi passi dai Dirdir, che lo guardavano con disgusto. Alzando la voce per farsi sentire bene, Reith esclamò: — *Dr'ssa! Dr'ssa! Dr'ssa!*

I Dirdir fecero un gesto di sorpresa.

— *Dr'ssa! Dr'ssa! Dr'ssa!* — ripeté Reith.

Con una voce nasale, che ricordava il suono di un oboe, l'Eccellente chiese: — Perché hai gridato *dr'ssa?* Tu sei un sottouomo, incapace di discriminazione.

— Io sono un uomo, vostra superiorità. Per questo ho gridato *dr'ssa*. Woudiver s'intromise, con baldanza: — Bah! È pazzo.

Il Dirdir, evidentemente perplesso, non disse altro, e Reith ne approfittò

per insistere. — Chi mi accusa? Di quale delitto? Si faccia avanti il mio accusatore, e poi sia un arbitro a giudicare il caso.

— Tu invochi una forza tradizionale superiore al disprezzo e al disgusto

— disse l'Eccellente. — Dobbiamo per forza accontentarti. Chi accusa questo sottouomo?

Woudiver si fece avanti. — Io accuso Adam Reith di eresia, di non credere alla Dottrina della Doppia Genesi, di proclamarsi pari ai Dirdir. Ha dichiarato che i Sub-Dirdir non discendono in linea diretta dal Secondo Guscio e li ha definiti una razza di mutanti anormali. Dice che gli uomini non provengono da Sibol, ma da un altro pianeta. È un'affermazione ripugnante in quanto

contrasta con la dottrina ortodossa. È un attaccabrighe, un imbroglione, un provocatore e un bugiardo. — Woudiver sottolineava ogni epiteto, puntando contro Reith l'indice massiccio. —

Queste sono le mie accuse. — Rivolse al Dirdir un sorrisetto confidenziale e ruggì, rivolto alla folla: — Indietro! Indietro! Non accalcatevi in questo modo addosso ai Dignitari.

— E tu dichiari che queste accuse sono false? — domandò il Dirdir a Reith.

Reith era perplesso. Si trovava di fronte a un dilemma. Se avesse negato le accuse, avrebbero creduto che accettava le teorie dell'ortodossia subdirdir. Perciò azzardò cauto: — In linea generale, vengo accusato di avere delle idee poco ortodosse. È un delitto?

— Sì, se lo dichiara l'arbitro.

— E se avessi ragione io?

— Allora, dovresti chiedere giustizia all'arbitro. Ma è ridicolo che tu osi metterti contro la tradizione.

— Chi è l'arbitro?

Il comportamento rigido dell'Eccellente non mutò, come non mutò la sua voce. — In questo caso delego l'Immacolato qui presente. L'Immacolato si fece avanti. Imitando il tono di voce dei Dirdir, disse:

— Non starò a perder tempo. In questo caso le cerimonie non sono appropriate. Neghi le accuse? — domandò a Reith.

— Non le confermo, né le nego. Sono accuse ridicole.

— A mio parere, la tua dichiarazione è evasiva ed equivale a una dichiarazione di colpevolezza. Inoltre, il tuo atteggiamento è irrispettoso. Sei colpevole.

— Rifiuto di accettare il verdetto — esclamò Reith — a meno che non possa provare le accuse.

L'Immacolato guardò Reith con disgusto e disprezzo. — Tu sfidi me, un Immacolato?

— Mi pare che questo sia l'unico modo per dimostrare la mia innocenza. L'Immacolato guardò l'Eccellente. — Devo accettare?

— Devi accettare.

— Ti ucciderò con le mani e coi denti, come si conviene a un SubDirdir.

— Toglietemi la catena dal collo — disse Reith.

— Toglietegli la catena dal collo — ordinò l'Eccellente.

— Ne va della mia dignità a combattere davanti a un branco di sottouomini — si lamentò l'Immacolato, con aria seccata.

— Non lamentarti — gli disse l'Eccellente. — Sono io, il Capitano della Caccia, che dovrei lamentarmi, perché perdo il mio trofeo. Continua: da'

prova di avere ragione.

Quando gli ebbero tolto la catena, Reith si sgranchì e fece alcuni piegamenti nella speranza di ridare tono ai muscoli. Era rimasto appeso tutta la notte per i polsi e si sentiva intorpidito e appesantito dalla stanchezza. Il Sub-Dirdir si fece avanti.

— Quali sono le regole del combattimento? — domandò Reith. — Non voglio commettere scorrettezze.

— Non esistono scorrettezze. Le regole sono quelle della caccia, e tu sei la mia preda! — esclamò il Sub-Dirdir. Poi mandò un lungo grido acuto e si slanciò su Reith, che riuscì a evitare l'urto di quel corpo muscoloso, ma fu graffiato dagli artigli artificiali. Tentò una presa, ma fallì perché non aveva un punto su cui fare leva. Colpì l'Immacolato sotto l'orecchio, cercò

di colpirlo alla laringe, ma non ci riuscì. L'Immacolato si ritrasse con aria annoiata. Gli spettatori trattenevano il fiato, eccitati. L'Immacolato tornò a gettarsi contro Reith, che gli afferrò il lungo avambraccio e lo torse, facendo

vacillare il Sub-Dirdir. Woudiver non riuscì a dominarsi: si precipitò fra i contendenti e colpì Reith alla tempia. Traz protestò a gran voce e colpì Woudiver in pieno viso con la catena. Woudiver mandò un urlo di dolore e cadde a sedere con un gran tonfo. Anacho gli girò la catena intorno al collo e strinse in modo che il grassone non potesse muoversi. Uno dei Sub-Dirdir si precipitò a togliere la catena, e Woudiver rimase seduto, pallido e ansimante.

L'Immacolato aveva approfittato del colpo di Woudiver per sorprendere l'avversario e farlo cadere. Le braccia, dure come cavi d'acciaio, stringevano Reith in una morsa, e i denti aguzzi gli si affondarono nel collo. Reith riuscì a liberare le braccia e, con tutta la forza che aveva, colpì

con le due mani a taglio le orecchie dell'avversario. L'Immacolato mandò

un grido, come se stesse per morire, e agitò la testa, perdendo momentaneamente le forze. Reith si mise a cavalcioni del lungo corpo candido e cominciò a menar colpi sulla testa del Sub-Dirdir. Gli strappò le antenne false, gli torse il collo a destra e a sinistra, finché non vide la testa ciondolare inerte e il corpo rimanere immobile.

Reith si alzò. Tremava tutto e ansimava. — Sono vendicato disse.

— Le accuse di quel sottouomo grasso non erano valide — dichiarò

l'Eccellente. — Ci sono altre accuse?

Un Dirdir della casta degli Eletti, con le antenne rigide e corrusche, si fece avanti. — Questa bestia invoca ancora *dr'ssa?*

Reith, ancora intontito per la fatica e lo sfinimento, si voltò a ribattere:

— Io sono un uomo. La bestia sei tu.

— Chiedi un arbitrato? — chiese l'Eccellenza. — In caso contrario, possiamo andare.

— Quali sono le nuove accuse? — domandò Reith, affranto.

— Accuso te e i tuoi accoliti di essere furtivamente penetrati nella Riserva di

caccia dirdir — disse l'Eletto — e di aver proditoriamente assassinato alcuni membri del Clan Thisz.

— Nego l'accusa — rispose Reith con voce roca.

— Richiedo il vostro arbitrato — disse l'Eletto all'Eccellente. — Esigo che mi affidiate questa bestia e i suoi accoliti e li consideriate preda esclusiva dei Thisz.

— Accetto il peso dell'arbitrato — rispose l'Eccellente. E a Reith, in tono aspro e nasale: — Tu sei entrato nel Karabas. Questo non puoi negarlo.

— Non lo nego, infatti. Ma nessuno mi ha detto di non farlo.

— Tutti sanno che è proibito. Ed è vero anche che hai assalito di nascosto molti Dirdir.

— Non ho assalito nessuno che prima non avesse assalito me. Se ai Dirdir piace comportarsi come bestie feroci, devono sopportarne le conseguenze.

Dalla folla si levò un mormorio di meraviglia e di approvazione. L'Eccellente girò lentamente lo sguardo sulla piazza, e la folla ammutolì.

— È tradizione dei Dirdir cacciare, ed è tradizione dei sottouomini, oltre che essere insito nel loro carattere, fare da selvaggina.

— Io non sono un sottouomo e mi rifiuto di fare da selvaggina a chiunque. Se una bestia feroce mi assale, l'ammazzo.

Il viso rosso dell'Eccellente rimase imperturbabile, ma le antenne cominciavano a fiammeggiare e a irrigidirsi. — Il verdetto deve essere consono alla tradizione — proclamò. — Il sottouomo è colpevole. Questa farsa deve finire. Alla Scatola di Vetro!

— Io sfido l'arbitro! — esclamò Reith e, facendo un passo avanti, colpì

l'Eccellente a una tempia. La pelle era fredda ed elastica, ma dura come un guscio di tartaruga. Il braccio di Reith vibrò per il contraccolpo. Le antenne dell'Eccellente si erano irrigidite come cavi incandescenti e si agitavano con

un leggero sibilo. La folla fissava attonita. L'Eccellente allungò le braccia smisurate, pronto alla presa, e si dispose ad avventarsi.

— Un momento — disse Reith, arretrando di un passo. — Quali sono le regole del combattimento?

— Non ci sono regole. Ti ucciderò secondo il mio capriccio.

— E se invece ucciderò io te, sarò vendicato e potrò andarmene libero insieme ai miei amici?

— Esatto.

— Prendiamo le spade.

— No, lotteremo finché riusciremo a reggerci.

— D'accordo.

L'Eccellente si fece avanti, agile e possente come una tigre. Reith arretrò

rapidamente di due passi, e l'Eccellente si slanciò. Reith afferrò il polso ossuto, sollevò un piede e lo puntò contro il torace dell'avversario, infine si piegò all'indietro, facendo compiere un salto mortale al Dirdir, che ricadde di schiena restando intontito. Reith gli fu subito sopra e gli immobilizzò gli artigli. L'Eccellente si divincolava, ma Reith gli fece battere più volte la testa contro la pavimentazione stradale, finché non sentì uno scricchiolio di ossa rotte: subito dopo, un liquido verdastro cominciò a trasudare dalla pelle del Dirdir. — E allora? — ansimò Reith. — Chi ha ragione?

L'Eccellente continuava a fare sforzi enormi per liberarsi, ma invano. —

E allora? — ripeté Reith, facendogli sbattere di nuovo la testa.

— Hai vinto tu — mormorò il Dirdir. — Il mio arbitrato è stato confutato.

— E io e i miei amici siamo innocenti? E possiamo continuare a occuparci delle nostre attività, senza più essere molestati?

— Così è.

— Posso fidarmi? — domandò Reith ad Anacho.

— Sì, è la tradizione. Se vuoi il trofeo, strappagli le antenne.

— Non so che farmene del trofeo — disse Reith, alzandosi barcollante. La folla lo guardava con timore reverenziale. Erlius girò sui tacchi e si allontanò a grandi passi. Aila Woudiver si avviò quatto quatto verso la sua macchina nera, ma Reith lo fermò.

— Woudiver le tue accuse si sono rivelate false e adesso devi risponderne a me!

Woudiver, estrasse la pistola, ma Traz gli fu subito addosso e gli afferrò

il polso. Partì un colpo che ferì di striscio Woudiver alla gamba. Il grassone mandò un urlo straziante e si accasciò a terra. Anacho prese la pistola. Reith legò una catena al collo di Woudiver e diede uno strattone.

— Alzati, andiamo! — E si avviò verso la vettura, mentre la folla silenziosa si apriva al suo passaggio.

Woudiver si lasciò cadere sul sedile, con un gemito. Anacho avviò il motore, e la macchina lasciò la piazza.

21

Andarono al capannone, dove i tecnici, non sapendo cosa fare, senza la direzione di Deine Zaire, se ne erano andati. Il capannone aveva un'aria di abbandono, e l'astronave, che solo il giorno prima pareva una cosa viva, pronta a spiccare il volo, ora posava desolata sui sostegni. I tre trascinarono a fatica Woudiver, che continuava a gemere e a lamentarsi, e lo legarono fra due pilastri. Reith rimase un po' a guardarlo. Non era ancora venuto il momento di ucciderlo, e il grassone poteva essere ancora pericoloso. Nonostante i gemiti e l'aria avvilita, Woudiver fissava Reith con lo sguardo duro e intelligente.

— Woudiver — disse Reith — abbiamo sofferto molto per causa vostra. Il

corpo immenso di Woudiver fu scosso da violenti singhiozzi. Era titubante e grottesco, come un mostruoso bambino cresciuto troppo. — E

voi vi siete prefissato di torturarmi e di uccidermi...

— Non nego di averci pensato — ammise Reith. — Ma prima devo fare qualcosa di più urgente: finire l'astronave e tornare sulla Terra, dove parlerò di questo diabolico pianeta. Per cominciare questa missione, sono perfino disposto a rinunciare a uccidervi.

— In questo caso — ribatté pronto Woudiver, tornato di colpo abile uomo d'affari — siamo al punto di prima. Voi pagate, e il lavoro procederà.

Reith spalancò la bocca incredulo: la sfrontatezza di Woudiver era tale che non poteva fare a meno di ammirarla. Scoppiò a ridere, ma Traz e Anacho non avevano voglia di scherzare. Punzecchiandogli il pancione con la punta di un rametto, Anacho disse: — E quello che è successo ieri notte? Non te ne ricordi più? E le sonde elettriche? E la gabbia di vimini?

— E Deine Zaire? E i due bambini? — aggiunse Traz.

— Di chi devo fidarmi? — domandò Woudiver a Reith.

Soppesando bene le parole, Reith rispose: — Noi tutti abbiamo validi motivi di risentimento nei vostri confronti. Sareste pazzo a sperare perdono e benevolenza da parte nostra.

— Deve pagarla! — esclamò Traz.

— Vivrete — promise Reith — ma solo in quanto potreste esserci utile. La vostra vita vale solo in quanto voi potrete servire i nostri interessi. Reith scorse negli occhi del grassone un lampo di fredda astuzia. —

D'accordo — disse Woudiver.

— Voglio che mi troviate immediatamente un valido sostituto di Deine Zaire.

— Costerà parecchio. Con Zaire eravamo fortunati, perché pretendeva poco.

— Se è morto è colpa vostra — gli fece notare Reith.

— Nella vita tutti sono soggetti a sbagliare — ammise Woudiver. — E
uccidere Zaire è stato un grosso errore da parte mia. Però conosco l'uomo che fa per voi. Ma vi costerà salato, vi avverto.

— Non faccio questione di denaro. Voglio il migliore. Poi dovete richiamare gli operai. Dovete sbrigare tutto per telefono, naturalmente.

— Oh, non ci sono difficoltà — dichiarò Woudiver. — Il lavoro andrà
avanti spedito.

— Poi dovrete provvedere all'acquisto e al trasporto del materiale occorrente; e, d'ora in avanti, materiale e stipendi saranno a carico vostro.

— Cosa? — disse indignato Woudiver.

— Resterete sempre qui legato e dovrete pagare mille... no, duemila zecchini al giorno per il vostro mantenimento.

— Cosa? — strillò di nuovo Woudiver. — Volete farvi gioco del povero Woudiver? Volete ridurlo sul lastrico?

— Accettate le mie condizioni? — domandò impassibile Reith. — In caso contrario dirò a Traz e ad Anacho di uccidervi, e nessuno dei due avrà
da ridire se vi lamenterete un po'.

Woudiver si drizzò in tutta la sua imponente statura.

— Accetto. E ora, dal momento che non solo debbo assecondarvi nelle vostre allucinazioni, e pagarne anche le spese, mettiamoci subito al lavoro. Il momento in cui vi vedrò scomparire nello spazio sarà il più felice della mia vita, ve lo garantisco! E adesso liberatemi dalla catena, che vado a telefonare.

— Restate dove siete — gli ordinò Reith. — Porteremo qui il telefono. Ora ditemi dove posso trovare il vostro denaro!

— Non parlerete sul serio! — esclamò Woudiver.

FINE